tadeu
rodrigues
iuama

A ARTE DO ENCONTRO

ludocomunicação, larps e gamificação crítica

tadeu
rodrigues
iuama

A ARTE DO ENCON_TRO

ludocomunicação,
larps e
gamificação
crítica

Tadeu Rodrigues Iuama

A ARTE DO ENCONTRO

LUDOCOMUNICAÇÃO, LARPS E GAMIFICAÇÃO CRÍTICA

1ª edição

Votorantim
Provocare Editora
2021

A Arte do Encontro:
Ludocomunicação, larps e gamificação crítica
Tadeu Rodrigues Iuama

EDIÇÃO Míriam Cristina Carlos Silva
APOIO NpLarp
REVISÃO Isabella Pichiguelli & Luiz Prado
CAPA, DIAGRAMAÇÃO E PROJETO GRÁFICO Luiz Falcão

IU92a Iuama, Tadeu Rodrigues.
A arte do encontro: ludocomunicação, larps e gamificação crítica. / Tadeu Rodrigues Iuama. – 1. ed. – Votorantim : Provocare, 2021.
– 256p.

ISBN 978-65-00-29057-8

1. Comunicação. 2. Imaginário. 3. Jogos. 4. RPG. 5. Larp. I. Titulo.

CDD 793
CDU 794.5

Ficha elaborada pela Bibliotecária Ana Caroline Mendonça de Barros CRB8-9028

1ª EDIÇÃO **2021**

PROVOCARE EDITORA
Rua João Walter, nº 289, sala 3
Votorantim – São Paulo
(15) 996 031 010 | (15) 3247 1010

NpLarp

São Paulo – São Paulo
www.nplarp.com.br

Dedico aos vários *Tu* que encontrei, encontro e
encontrarei nos mais diversos jogos vividos, que me
farão, fazem e fizeram ser o *Eu* que fui, sou e serei.

Dedico ainda à última (?) transgressão de Elge Larsson.

Mais importante, dedico à amada Moira!

AGRADECIMENTOS

Jorge teve um neto. Esse neto recebeu o nome de Tadeu. Jorge ensinou Tadeu a jogar. E, enquanto jogavam, Jorge aproveitou para ensinar Tadeu a ver o mundo. Aprender sobre ele. Durante a adolescência, por conta desse gosto pelos jogos, Tadeu conheceu o RPG, e fez dele seu passatempo preferido. Imaginar mundos o fascinava. Criar novos, mais ainda. Tadeu optou por cursar História, por pura paixão desenvolvida seguramente em decorrência do gosto pelos jogos (sobretudo o RPG). Logo no primeiro semestre, uma de suas professoras o desencorajou de continuar ao afirmar que ele deveria tentar a pesquisa e que o curso não oferecia suporte para tal, pois o foco ali era a licenciatura. Tadeu desistiu de cursar História. Ponderou que, se o que lhe aproximava da História era a paixão, poderia continuar estudando informalmente o tema, mesmo formado em outra área. Nessa época, Jorge insistia que Tadeu deveria estudar algo relacionado ao meio ambiente. Para ele, esse era o futuro. Tadeu, contudo, decidiu por estudar Administração. Uma área abrangente, com ofertas de emprego profícuas na região de Sorocaba, cidade onde vivia. Logo depois, Jorge viria a falecer. Anos depois, Tadeu se tornou bacharel em Administração. Até tentou fazer uma especialização em Gestão Socioambiental, mas a turma para o curso nunca se formou. Jogo que segue.

Tempos depois, Tadeu se viu sufocado pela realidade opressora do mundo corporativo. Decidiu pular fora desse barco enquanto ainda era tempo. Com mais tempo livre (embora com os bolsos vazios), voltou a dedicar-se ao passatempo do RPG. Nessa época, passou a conviver muito com o Caue, o Vitor e o Moacyr, que compartilhavam a paixão pelo passatempo. Pouco depois, surgiu o convite para mostrar o RPG para outras pessoas. O conhecimento técnico em Administração se somou aos demais conhecimentos técnicos desse grupo de amigos e configurou-se o coletivo *Taberna Terra Rasgada*, responsável por organizar eventos com RPG. Com a organização de eventos, perceberam que o lúdico poderia ser uma peça chave para gerar e mediar a interação entre pessoas.

Não muito tempo depois, quando os eventos do Taberna foram ganhando corpo, fez-se uma rede de contatos com pessoas que realizavam trabalhos similares. Um desses contatos foi o *NpLarp* (Núcleo de Pesquisa em Larp), da cidade de São Paulo. Em um dos eventos organizados pelo *Taberna*, Tadeu teve a oportunidade de conhecer o Falcão e o Prado, as pessoas à frente do NpLarp. Se os jogos já haviam deixado de ser apenas um passatempo e passado quase ao status de profissão, com a chegada dos "dois Luizes" (tanto o Falcão quanto o Prado têm Luiz como primeiro nome), os jogos passariam a fascinar Tadeu também como tema de estudo. Nessa época, ele conheceu a pilha de livros da conferência nórdica anual de larp (chamada *Knutepunkt*, *Knutpunkt*, *Knudepunkt* ou *Solmukohta*, de acordo com o país sede). A "arte do encontro" (como o Prado e o Falcão costumam se referir ao larp) passava a ser (além de um jogo) uma linguagem, uma expressão artística e uma mídia.

Essa história de que o larp era uma mídia intrigou o Tadeu, e ele decidiu que era hora de voltar a estudar. Ainda que levada em paralelo aos famigerados bicos (na época, organizava shows e "pilotava" o balcão de um bar), a vida acadêmica ampliaria seus horizontes. Bateu na porta do professor Paulo Celso, então coordenador do Programa

de Pós-Graduação em Comunicação e Cultura da Universidade de Sorocaba, e explicou que queria estudar o RPG (na ocasião, o termo RPG parecia mais pavimentado e, já que eram jogos aparentados, o escolheu no lugar de larp). Paulo Celso foi um entusiasmado apoiador da iniciativa. Alguns dias depois, conhecia a professora Míriam numa oficina de elaboração de pré-projetos de pesquisa para o ingresso no Mestrado. Meses depois, recebia a notícia de que seria orientado pelo professor Marcelo. Tadeu conheceu Marcelo no dia em que este estava se despedindo da Uniso, pois havia recebido outra proposta de emprego. Meio desolado e já questionando se o ingresso no Mestrado havia sido uma boa opção, Tadeu se encaminhou para sua primeira aula, com as professoras Míriam e Monica. No final dessa aula, recebia uma mensagem da Monica perguntando o que acharia dela o orientar. Tadeu achou ótimo. No meio de tanta coisa desconhecida, ser orientado por alguém que falava da *Jornada do Herói* campbelliana (algo que ouvia falar, ainda que superficialmente, desde os seus tempos de RPG apenas enquanto passatempo) lhe pareceu um excelente porto seguro para poder tentar zarpar para os desconhecidos mares da pesquisa. Durante o processo do Mestrado, Tadeu aprendeu, entre tantas outras coisas, a ver *a Narrativa como Método*. E conheceu muita gente fascinante: eram, ao mesmo tempo, pesquisadores brilhantes e pessoas maravilhosas.

Uma dessas pessoas era um professor que também se chamava Jorge, que inclusive participou da banca de mestrado do Tadeu. A experiência foi tão transformadora que, meses depois, Tadeu batia na porta do Jorge (tal como fez com o Paulo Celso). Dessa vez, a ideia do Tadeu era continuar estudando os larps, para talvez responder novas dúvidas que surgiram no decorrer do Mestrado. No ínterim entre esse contato e o ingresso no Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Paulista, Tadeu passou também a conviver mais com os professores Malena e Maurício, com quem teve a oportunidade de aprender que *o Imaginário é Real.* Ao ingressar no Doutorado, Jorge passa a ser orientador de Tadeu. E é aí que as coincidências eclodem. O Tadeu orientando era neto de um Jorge, enquanto o Jorge orientador

era pai de um Tadeu. O Jorge (avô do Tadeu) queria que ele estudasse algo relacionado ao meio ambiente. O Jorge (orientador do Tadeu) estava entrando de cabeça na *Ecologia da Comunicação*, proposta por um pesquisador espanhol chamado Vicente Romano em 2004 (ano da morte do avô do Tadeu, que por sinal era estranhamente parecido com Romano). E cá estou eu, o Tadeu.

Escrevi tudo isso em terceira pessoa, como se não fosse comigo, justamente para deixar claro porque não tentarei fazer isso durante a pesquisa. Se eu pesquiso o que pesquiso, como pesquiso, é porque tudo isso aconteceu na minha vida. Se alguma dessas pessoas, a quem desde já concedo quaisquer acertos que esse trabalho possa vir a ter, tivesse agido de maneira diferente comigo, a pesquisa teria rumos completamente diferentes. Por isso, seria petulância minha ignorar toda a subjetividade que carrego em prol de uma falaciosa objetividade.

Agradeço, e continuarei agradecendo, a cada uma dessas pessoas que compõem a sinfonia à qual pertenço.

Mas agradeço também aos meus amigos. Essa família por afinidade, que marca fundo a minha alma. Para alguns, irei dar nomes.

Vane: por todo apoio e paciência, pelas interlocuções maravilhosas, pela implicância onipresente, e por ser a melhor filósofa que já ouvi.

André: pelo exemplo de ser humano e também pelo exemplo acadêmico em quem me espelho. E pelo jogador de RPG que você já foi.

Hertz, Andrei e Lindomar: com vocês, aprendi a uivar pelos servos livres, libertar a verdade ancestral e, acima de tudo, vingar a verdade e plantar a semente. Que a egrégora continue.

Patrícia: por marcar a minha pele com tinta, eu agradeço. Mas por marcar a minha alma com palavras, eu nem tenho como agradecer.

Clara, Rê, Camis e André: por compartilharem comigo o prazer de desvendar os mistérios de *Deltagarkultur*.

Agnes: companheira de bar, de pesquisa e de deixar o Jorge de cabelo em pé.

Isa: além de revisora desse trabalho, alguém que adoro rever, cujas ideias adoro revisitar. Seu desvendar do poético no prosaico do mundo me admira.

Anna: por todos os afetos e afeições. Continuaremos nossos banquetes.

Godoy, Thomaz e Paulo: obrigado por todo o empenho e devoção ao larp que sinto, como parte do público da *Confraria das Ideias*.

Raíssa, Judith, FruFru, Vamps, Amanda, Chris: por todas as vidas que já vivenciamos juntos.

Também agradeço a todos os funcionários, docentes e colegas do PPGCOM UNIP. A nossa presença conjunta, compartilhando espaço e tempo uns com os outros, é repleta de afeições, que certamente não se encerrarão com o final dessa pesquisa. Em especial, ao "bonde do Romano", apelido carinhoso pelo qual os orientandos do Jorge chamam uns aos outros.

José Eugenio de Oliveira Menezes, Dimas Antonio Künsch, Mateus Yuri Passos, Tarcyanie Cajueiro Santos, Norval Baitello Junior, Paolo Demuru: eu simplesmente amo o privilégio que é poder aprender com vocês.

Thifani e Randolph: pela interlocução preci(o)sa sobre Mídias Lúdicas.

Agradeço ainda a todas as pessoas dos Grupos de Pesquisa aos quais sou vinculado: Narrativas Midiáticas (Uniso), Mídia e Estudos do Imaginário (UNIP) e Mídias Lúdicas (Uniso). Não apenas por tudo que aprendi e

aprendo em cada um, mas às pessoas às quais me afeiçoo em cada um deles. O espaço é curto para citar cada um dos nomes individualmente, e seria injusto escolher alguns e omitir outros.

Agradeço à Coordenação de Aperfeiçoamento Pessoal de Nível Superior (CAPES), pela bolsa concedida durante parte do percurso, sem a qual não seria possível a realização dessa pesquisa. Em tempo, "*O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior - Brasil (CAPES) - Código de Financiamento 001*".

Também não seria possível a realização dessa pesquisa sem a existência de diversos pirateadores de livros, verdadeiros contrabandistas de ideias. Vocês são os herdeiros legítimos de Hipátia.

Não poderia deixar passar uma citação da Malena: *os seres da Noosfera encontram caminhos estranhos para eleger suas famílias, para escolher quem pensará o pensamento que os alimenta.* A frase, sozinha, já transborda sentido. Para mim, ela também tem um significado todo especial: de todos os lugares do mundo, foi em Sorocaba que Dietmar Kamper proferiu uma fala intitulada *O Trabalho como Vida.* Eu estava lá, embora pouco lembre. Quase 20 anos depois, é com o Kamper que vou esbarrar para entender o papel do jogo na vida humana, num livro homônimo da fala ocorrida em minha cidade natal. Se esse é o caso (como parece ser), agradeço por fazer parte dessa família de seres da Noosfera.

É sempre importante agradecer à frase do Jorge (orientador) que mudou minha vida e fertilizou essa pesquisa: *a luneta de Galileu não vê o céu de Ícaro.*

A Míriam Cris Carlos costuma brincar que estou emprestado para a UNIP. Nesse sentido, agradeço por ter me ensinado (também) sobre as narrativas benjaminianas. Nessa forma artesanal de Comunicação, almejo ser o aprendiz que vem com histórias de longe para voltar à mestra, guardiã de uma tradição.

Para todos os meus familiares, por toda a autonomia que me ensinaram a ter.

Por último, o mais importante no que diz respeito ao futuro: agradeço a sempre companheira e parceira Raquel. Amor, respeito, admiração, orgulho, carinho e alegria são apenas alguns dos sentimentos que diariamente povoam minha imaginação, sempre que penso em você. Obrigado por caminhar ao meu lado e por poder caminhar ao seu lado. Mais ainda, agradeço à recém-chegada Moira, com quem compartilharei a paixão pelo brincar!

O Templo das Certezas se desmorona! O mundo já não joga o jogo da razão! Tudo então se torna possível? De chofre, aqueles que sabem, ou julgam saber, cessam de fazer a divisão entre física e metafísica, coisa verificada e coisa sonhada. Os pilares do Templo fazem-se em nevoeiro, os clérigos de Descartes deliram. Se o princípio de conservação da energia é falso, que impediria o médium de fabricar um ectoplasma a partir do nada? Se as ondas magnéticas atravessam a Terra, por que motivo não poderá um pensamento viajar?

(Louis Pauwles; Jacques Bergier)

SUMÁRIO

PREFÁCIO - Larp: A Heresia da Imaginação

Jorge Miklos

"A imaginação é um insulto às religiões"
(Marília Fiorilo)

Certa data, ao participar de um evento acadêmico que buscava refletir sobre a Idade Média, projetada e retratada no cinema, fui tomado de surpresa por uma citação que trazia um pensamento de Tomás de Aquino: *Ludus est necessarius ad conversationem humanae vitae.* "O brincar é necessário para (levar uma) a vida humana" (Tomás de Aquino, Suma Teológica II-II, 168, 3, ad 3).

Com essa frase, o mais renomado doutor da Escolástica pretendia afirmar que Deus brinca e, dessa forma, o ser humano precisa brincar para encontrar a razão mais profunda do mistério da realidade que é brincada por Deus.

É com essa premissa teológica e teleológica que apresento, com honra e alegria, o livro de Tadeu Iuama, fruto de sua tese de doutorado e expressão de uma vida que pensa brincando e brinca com o pensar. E o

faz com muita seriedade, uma vez que parece que os valores sociais se esqueceram da relevância do lúdico para o desenvolvimento humano.

Os fenômenos culturais revelam, nas mais diversas sociedades (no tempo e no espaço), a necessidade humana de dar expressão às crenças e valores que circulam no imaginário, de forma que possam ser percebidos por meio dos sentidos e não somente do intelecto. Desde os tempos primevos, nota-se uma intensa participação dos sentidos na experiência cultural: dançamos em homenagem aos deuses e deusas, cozinhamos sabores, cheiramos odores, ouvimos e entoamos canções.

É sobretudo por meio dos rituais brincantes que o imaginário toma forma e ganha expressão. Por meio dos rituais, o mito se atualiza e o símbolo ganha sentido, aproximando-nos do sagrado e do grupo social que nos constitui culminantes. O brincar espontâneo é o caos encontrado e novamente ordenado.

A partir da constatação de que o brincar foi - como quase tudo - fagocitado pela lógica da instrumentalização que o transformou em commodity, o leitor brincante irá encontrar nas páginas a seguir um convite para refletir sobre esse brincar no contemporâneo. Esse processo é, pomposamente, chamado de gamificação, ou seja, técnicas de design de jogos que utilizam a lógica dos jogos para nutrir diversos contextos, não relacionados a jogos, e obter resultados mais eficazes de produtividade.

O brincar, o jogar, é de ancestralidade arquetípica. Lidamos com a hipótese de que, se por um lado, o plano da consciência humana é adaptativo e requer a unilateralidade da realização e da pujança, esse campo é compensado por uma dimensão irracional, lúdica, não lógica, que emerge das profundezas arcaicas do inconsciente coletivo e compensa a ação da razão que, em exagero, gera patologias ou a mais crassa barbárie.

O lúdico é o território dos deuses, expressão da magia e do sagrado, uma vez que ele se opõe ao profano. A função do brincar representa um vínculo entre dados reais e imaginários, racionais e irracionais, preenchendo assim a lacuna entre a consciência e o inconsciente. Brincar é uma manifestação da energia psíquica e consiste em uma série de ocorrências de fantasias que surgem, espontaneamente, forjando a cultura.

Na "jaula de aço" da ordem racional e burocrática da produtividade sistêmica capitalista, cujo sentido é a busca da eficácia, o brincar é transgressor, uma vez que proporciona o contraponto necessário do caos, da desordem, do improdutivo, do criativo, do irracional e da gratuidade.

Nesse sentido, o brincar espontâneo é subversivo e ameaçador. Todas as forças da ordem sistêmica consciente se organizam no sentido de reprimir, recalcar e tentar destruir essa energia.

Já dizia o ditado popular: 'se não pode com eles, junte-se a eles'. É o que tem feito – e esse é o alerta e o diagnóstico do autor – o sistema hegemônico da sociedade de mercado: a apropriação do brincar e sua conversão em sistema de games, o que implica dois efeitos: 1) gera uma bilionária indústria cultural por meio de agentes econômicos, os grandes conglomerados midiáticos de games, que formam uma rede interplanetária abalizada na articulação entre o modo de produção capitalista, que alimenta a acumulação de capital financeiro, numa economia de interconexões eletrônicas; 2) criam um sistema que lazer e entretenimento que promove a sedação de mentes e corpos – alienação. Tal condição evidencia que as corporações de games e entretenimento exercem duplo papel estratégico na contemporaneidade: agentes econômicos e agentes culturais comprometidos com a massificação de milhões de mentes. O sociólogo espanhol Manuel Castells postulou que é mais eficaz domesticar mentes do que torturar corpos.

Mesmo diante de um diagnóstico lúgubre, o autor não permite que a sua lucidez eclipse a potência criativa que habita a cultura. Há de se lembrar que onde há poder, há também contrapoder.

Graças ao seu conhecimento orgânico – que transforma informação em sabedoria orgânica – Tadeu lembra-nos daquilo que a maioria de nós, mesmo estando nas trincheiras da pesquisa acadêmica, esquecemos: o jogo, no caso específico o larp, cria ambientes (*oikos*) de vínculos, ativando a imaginação, fonte da nossa liberdade e da nossa condição imanente e transcendente. Para jogar o larp é preciso imaginar. E quando falamos de imaginação, falamos no poder de criar outra realidade, edificar utopias.

Em sua sementeira, o Cristianismo se bifurcou em duas vertentes opostas, no que tange à imaginação: os cristãos ortodoxos que creditavam na fé (*ennoia*) o suporte da crença que apazigua, que traz alívio, passividade, mas também alienação, imobilidade, disciplina e obediência; e os cristãos gnósticos que depositavam na imaginação (*epinoia*) o despertar de uma atividade interna desenfreada, inconformista, indisciplinada, transgressora.

A imaginação é herética, uma vez que ousa abrir espaço para a fantasia, para as dúvidas, hesitações, incongruências, incoerências, oxímoros. A imaginação coloca o sujeito em um movimento inesperado, imprevisível. A imaginação é audaciosa, flexível, flácida. A imaginação não acalma, perturba. A imaginação espanta e gera sabedoria. Para sorte da Igreja Católica, dos Estados Democráticos contemporâneos populistas, das economias neoliberais, do Ministério da Educação e da Capes (Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior), a imaginação não prosperou. A imaginação é um insulto para os que se adaptam na unilateralidade do mundo concreto.

Em seu livro, Tadeu evidencia que o larp impulsiona para a força da imaginação, propulsora da fantasia e, ao que parece, é uma alternativa

mais saudável a esse processo de sedação de consciências e corpos que tem adoecido a sociedade contemporânea. Enquanto o game reivindica submissão, o larp suspira pela criatividade da contestação.

Finalizo esse breve relato testemunhando que com Tadeu redescobri a magia de brincar com o pensamento e abri para a possibilidade de ser brincado por ele. Nossa pareceria muito fecunda, despertou o Dom Quixote que estava adormecido. Que Moira, filha de Raquel e Tadeu, receba do mundo menos pragmatismo e mais imaginação.

Jorge Miklos

CONSIDERAÇÕES INICIAIS

Meu ponto de partida é o final de minha última jornada. Durante o mestrado, cuja linha de pesquisa foi a *Análise de Processos e Produtos Midiáticos*, tive a oportunidade de pesquisar as idiossincrasias do processo comunicacional presente nos larps (IUAMA, 2018a). Uma descrição mais acurada do que é o larp ainda será abordada no decorrer da presente tese. Por hora, atenho-me a definir que é o acrônimo para *live action role playing*, cuja (possível) tradução seria *ação viva de desempenho de papéis*. Usualmente, é grafado como um substantivo, em letras minúsculas, num movimento para tornar o termo mais palatável. Um processo similar ocorreu com termos hoje corriqueiros, como é o caso de laser (*Light Amplification by Stimulated Emission of Radiation*) e radar (*RAdio Detection And Ranging*). Embora possam ser associados a práticas arcaicas (se observarmos que o desempenho de papéis permeia as descobertas da arqueologia humana), o uso do termo teve início na década de 1970 para definir uma prática lúdica que consiste na criação e experimentação colaborativa de um ambiente ficcional capaz de gerar narrativas por meio do desempenho de papéis pelos envolvidos. A ausência de um enredo previamente definido é uma característica fundamental, de modo que o desencadeamento da narrativa ocorre de maneira espontânea e improvisada. É uma arte dramática, com presença

e uso do corpo como plataforma de expressão. Também é caracterizado pela ausência de uma audiência passiva.

A pesquisa de mestrado, embora tenha respondido satisfatoriamente a dúvida que a norteou, suscitou novos questionamentos, sobretudo acerca das implicações de uma prática cujo processo comunicacional é caracterizado pela horizontalidade, sem hierarquias ou diferenciações entre emissor e receptor, patente no larp. A intenção, portanto, é pesquisar como esse processo, observado nos larps, contribui para a interação social. Por isso, fiz a opção por continuar os estudos em nível de Doutorado numa linha de pesquisa nomeada *Contribuições da mídia para a interação entre grupos sociais.*

Por conta dessa opção, surge de fato o tema da pesquisa. É disseminada a existência de um fenômeno chamado *gamification* (também ludificação ou gamificação, ou ainda gameficação[1]) atualmente. Dentre suas características, que serão devidamente abordadas no decorrer da tese, aponto que a *gamification* promoveria uma perspectiva competitiva e hierarquizante. Ao mesmo tempo, opera em consonância com as tecnologias de informação, de modo que até mesmo o conceito de jogo está cada vez mais convergente com a noção de *game* (como opto por doravante denominar os jogos eletrônicos). Após observar as características do larp, cheguei à dúvida que norteia essa pesquisa: seria possível a existência de um contraponto ao processo de *gamification*, aqui entendida como o transbordamento da competitividade e virtualização presentes nos *games* para outras esferas da vida social?

Com o intuito de responder tal pergunta, parto da hipótese de que esse contraponto não só é possível, como já existe, e opto por nomeá-lo Ludocomunicação. Para auxiliar nessa tarefa, desdobro a questão norteadora em dois escopos secundários:

1. A opção por manter o termo em inglês nessa pesquisa se dá pela dispersão de traduções utilizadas.

- Realizar uma reflexão teórica acerca do fenômeno da *gamification*;
- Realizar uma investigação empírica dos larps, com o intuito de interpretar se esse jogo fornece um modelo distinto daquele da *gamification*.

Sobre a escolha do termo Ludocomunicação, são três os motivos. Em primeiro lugar, observo uma diferente perspectiva comunicacional a partir de uma prática lúdica. Além disso, flerto nessa pesquisa com uma alternativa ao progresso tecnológico, de maneira que é justa a homenagem no termo escolhido ao movimento ludista, ocorrido na Inglaterra no começo do século XIX em protesto à Revolução Industrial. O nome advém de Ned Ludd, personagem fictícia utilizada para antropomorfizar o movimento. Por último, falo de Comunicação numa perspectiva social, como criadora de comunidades, comunhão, companheirismo, do comum. Coerente ao referencial teórico que compõe a pesquisa, afirmo desde já que abordo a Comunicação como termo correlato ao vínculo. Não por acaso, vínculo é oriundo do latim *vinculum* (laço, derivado do verbo latino *vincire*, encantar), que também deu origem ao substantivo brinco, que por sua vez é a raiz etimológica da palavra brincar, essa outra maneira que a língua portuguesa tem para se referir ao lúdico. Destarte, observo que tal hipótese aponta para uma impregnação do lúdico em outras esferas da vida social, cuja essência seria a colaboração horizontal, assim como a presença do corpo e dos vínculos.

A principal justificativa para a presente pesquisa é o ineditismo. No que diz respeito aos jogos, os estudos de Comunicação têm se debruçado predominantemente sobre os *games*. O motivo de tal preferência é compreensível: a indústria de jogos eletrônicos movimenta finanças de modo no mínimo tão robusto quanto a indústria cinematográfica desde o início do século XXI. Contudo, o jogo analógico e a brincadeira não são objetos relevantes para a maioria das pesquisas que se debruçam sobre o tema. Não tenho dúvida de que o jogo é uma mídia,

uma maneira de ligar as pessoas. Porém, essa mídia, se deslocada do contexto tecnológico e mercadológico, é praticamente ausente nas pesquisas comunicacionais. Acredito que apenas esse vácuo teórico[2] já apresenta justificativa válida para que uma pesquisa seja conduzida nesse sentido.

Aponto ainda o florescimento de larps com temáticas socialmente relevantes nos últimos anos, tais como discussões sobre gênero (HAMMERÅS; MALVIK, 2000), mecânicas de opressão (GIOVANNUCCI; GIOVANNUCCI, 2017), o significado do álcool em nossas vidas (PRADO, 2014) e a questão palestina (MUSTAFA; SAMAD; RABAH, 2013), para citar alguns exemplos. Se existe a possibilidade de uma prática lúdica comunicar temas tão pertinentes, certamente existe também a justificativa para pesquisar as nuances, tanto comunicacionais quanto lúdicas, nela presentes.

Mas considero que a justificativa vai além. Especificamente sob o recorte que será dado, tendo o larp como a prática lúdica sobre a qual me debruçarei durante a pesquisa, sua presença têm se mostrado recorrente por meio da realização de larps no Centro Cultural da Juventude Ruth Cardoso e na Biblioteca Pública Municipal Viriato Corrêa, ambos em São Paulo, assim como pela inclusão frequente dos larps na programação das unidades do SESC (Serviço Social do Comércio), em diversas cidades do Estado de São Paulo, bem como por programas como o VAI – Valorização de Iniciativas Culturais – promovido pela Secretaria da Cultura da Prefeitura de São Paulo, que viabilizou a publicação de um guia sobre o tema (FALCÃO, 2013). Trago tais exemplos para mostrar que existem políticas públicas que utilizam o larp para promover a interação entre grupos sociais. E, ainda que a viabilização de tais atividades na esfera pública seja plenamente salutar, chamo a atenção para a ausência de reflexões científicas acerca de suas implicações.

2. A consulta no banco de teses da CAPES, efetuada em 14 de fevereiro de 2019, não retorna nenhuma pesquisa brasileira sobre o termo larp no campo da Comunicação além da minha própria. Tal dado se confirma pelo total desconhecimento do tema e falta de interlocução na participação de eventos científicos.

Fundamentação teórica

Compreendo que a pesquisa se faz a partir do cruzamento de distintos olhares. Contudo, existe a predominância de um conjunto central desses olhares, que determina o foco que a pesquisa irá adotar. Considero importante ressaltar que pesquiso a partir do Grupo de Pesquisas *Mídia e Estudos do Imaginário*[3], de modo que os docentes do PPGCOM UNIP pertencentes ao grupo compõem a espinha dorsal da presente pesquisa. Jorge Miklos, cuja formação perpassa a História, as Ciências Sociais, a Psicologia e as Ciências da Religião (além da Comunicação), orienta este estudo, de modo que sua contribuição alcança várias esferas da pesquisa. Sobre sua trajetória, bebo principalmente nos mananciais da Ecologia da Comunicação, corrente de pensamento da qual Miklos figura entre os principais representantes no Brasil. Também presto tributo ao aprendizado de suas reflexões sobre o sacrifício do espaço evocado pela ciber-religiosidade, que considero paralela à nossa futura discussão. Malena Contrera e Maurício Ribeiro Silva contribuem com suas reflexões sobre Comunicação, Cultura e Imaginário, pertinentes à tese.

Desse ponto de partida, três eixos teóricos complementares se apresentam. O primeiro deles é o pensamento complexo de Edgar Morin, pensador cuja obra versa, em distintos momentos, sobre a Comunicação. A complexidade moriniana compõe a base epistemológica sobre a qual pretendo apontar a ludocomunicação. Mais do que isso, Morin figura entre os teóricos centrais às pesquisas do *Mídia e Estudos do Imaginário*, uma vez que, quando as pesquisas do grupo se referem ao Imaginário, é como sinônimo da *Noosfera* moriniana.

O segundo é a Ecologia da Comunicação proposta pelo comunicólogo Vicente Romano, fruto de seus diálogos e aprendizados com o jornalista e cientista político Harry Pross, que aparece nesse estudo como uma espécie de *bisavô intelectual*, uma vez que, além dos ensi-

3. Espelho do grupo disponível em: https://goo.gl/kgwPH2.

namentos a Romano, foi um dos mestres de Norval Baitello Junior, que por sua vez orientou Jorge Miklos, Malena Contrera e Maurício Ribeiro. Além dos docentes do GP *Mídia e Estudos do Imaginário*, Baitello Junior orientou José Eugenio de Oliveira Menezes, que também figura entre os principais representantes da Ecologia da Comunicação no Brasil. É dessa árvore intelectual que a pesquisa frutifica sua perspectiva comunicacional.

Por último, a pesquisa tributa às manifestações do movimento Situacionista. O filósofo Raoul Vaneigem contribui com suas reflexões sobre uma perspectiva que opera como alternativa ao diagnóstico proposto pelo pensador Guy Debord sob o nome de sociedade do espetáculo. Como contraponto ao espetáculo, Vaneigem aponta para a participação, característica que percebi como essencial aos larps em minha pesquisa de mestrado, e que julgo ser emergente na presente discussão.

Evidentemente, esses não são os únicos teóricos com os quais dialogo. Serão pertinentes, no decorrer da pesquisa, teóricos sobre jogo e sobre metodologia, para citar apenas dois exemplos. Contudo, escolhi destacar estes por serem os referenciais centrais sobre os quais se constitui o *axis mundi* em torno do qual a pesquisa irá orbitar.

Opção metodológica

Meu envolvimento intenso com o larp pode ser visto como um potencial risco de contaminação da pesquisa. Contudo, aponto que minha preocupação é, no lugar do tradicional distanciamento do objeto, a aproximação dos sujeitos da pesquisa. Acredito que é só devido ao meu envolvimento que consigo perceber algumas nuances que poderiam ser ignoradas caso não possuísse uma familiaridade tão significativa com o larp. Conhecer vários dos sujeitos que atuam nessa seara, tanto no âmbito nacional quanto no internacional, per-

mite maior facilidade para aproximações. Destarte, por meio do rigor metodológico, busco suprimir quaisquer questionamentos quanto ao comprometimento da pesquisa.

A fim de responder à questão norteadora, duas abordagens foram subordinadas, conforme apontei anteriormente. Concebo que a uma delas cabe uma percepção empírica, enquanto à outra, uma concepção teórica. A partir do confronto entre os resultados dessas duas facetas da pesquisa, buscarei as considerações sobre a pergunta que me inquieta.

Na esfera crítica, almejo responder sobre o papel do jogo no indivíduo, na sociedade e na cultura, assim como o status contemporâneo do jogo, que culmina naquilo que é denominado *gamification.* Para isso, considero que o uso de uma "revisão teórica não-exaustiva e não-sistemática" (PERUZZO, 2018, p. 25), focada nos pontos cruciais[4] da questão, é um caminho fértil para a reflexão proposta.

Na esfera propositiva, a preocupação metodológica é mais intensa, devido às idiossincrasias do recorte utilizado. O larp (e, consequentemente, a produção derivada a partir da observação do mesmo) tem por características a efemeridade e a singularidade. Como uma arte participativa, ou seja, que não admite espectadores passivos, seu registro é nevrálgico: uma captação fotográfica, por exemplo, transmite pouca (ou nenhuma) informação sobre as narrativas que ocorrem em determinado larp. Além disso, até no caso da mesma proposta de larp ser executada mais de uma vez, a criação conjunta e espontânea dos participantes fará com que os resultados sejam divergentes.

Por conta disso, a primeira etapa para a composição da metodologia que se faz necessária é a escolha pela participação observante, distinta da

4. Realizei uma revisão de caráter mais extensivo e sistemático sobre o tema em pesquisa anterior (IUAMA, 2018a). Na presente pesquisa, optei por um levantamento mais focado, embora suficientemente abrangente para permitir ao leitor o entendimento sem a necessidade de recorrer à minha pesquisa anterior.

observação participante. De acordo com a comunicóloga Cicilia Maria Krohling Peruzzo (2017, p. 178), "trata-se de um enfoque que admite e pressupõe um nível mais elevado de participação ou envolvimento do investigador no grupo pesquisado, mas não atinge os níveis de envolvimento do investigador prevista pela pesquisa-ação". Consistirá em participar de larps, a fim de obter acesso a dados que não poderiam ser acessados de outra maneira, tais como perceber as ações dos demais participantes ou ter impressões imediatas sobre um determinado larp.

As características da participação observante, de acordo com Peruzzo (2017), partem da inserção do pesquisador no grupo a ser pesquisado, do conhecimento dos propósitos da pesquisa pelo grupo pesquisado e do compromisso do pesquisador em devolver os resultados da pesquisa, tal como ocorre na observação participante. Contudo, existem duas divergências entre ambas que me fizeram adotar tal perspectiva metodológica. A primeira é que "o investigador *interage* como participante do grupo. Além de observar, ele se envolve, tem direito a voz e pode assumir algum papel no grupo" (PERUZZO, 2017, p. 178). Essa interação se faz necessária na relação com os larps, haja vista a impossibilidade da presença de um observador passivo numa expressão artística que não admite a figura de um espectador.

Sendo eu mesmo participante habitual de larps, entendo o quão incompreensível ele pode parecer quando não se está inserido, uma vez que, ao contrário das artes voltadas para um público espectador, não ocorre uma performance voltada para o exterior. A performance dos larps é autocentrada, de maneira que os observados provavelmente estariam de costas para o seu observador. Essa idiossincrasia dos larps apela para a necessidade de um observador que assume um papel no grupo, e com ele interage, como todos os outros participantes.

A segunda das divergências entre a participação observante e a observação participante me parece ainda mais crucial do que a primeira,

uma vez que "o vínculo do pesquisador com o grupo investigado pode ser anterior ou a partir do início da pesquisa" (PERUZZO, 2017, p. 178). Mesmo que cada larp seja único, o fato de eu ser participante ativo do grupo pesquisado há alguns anos torna necessário me resguardar em uma perspectiva metodológica que admita tal possibilidade.

Além disso, um larp não possui um texto consolidado. Com isso, quero dizer que, se estivesse estudando um filme, por mais que as interpretações dos espectadores fossem distintas, ainda assim haveria um roteiro rígido. O mesmo vale para a literatura, em que as impressões dos leitores teriam divergências, mas ainda assim haveria o texto fechado do livro.

O relato de um larp, por sua vez, é sempre oriundo da interpretação subjetiva do relator, devido à característica de que parte significativa das narrativas é exclusivamente endógena. Como aponta o cientista da informação Markus Montola, o larp poderia ser visto como uma "construção interativa de diegeses subjetivas" (MONTOLA, 2003, p. 82, tradução própria). Dito de outra maneira, embora as diegeses (mundos imaginados ou fatos a respeito do que existe em determinado mundo imaginado) subjetivas – e, portanto, íntimas de cada participante – possam ser parcialmente compartilhadas objetivamente, tal comunicação não é concreta a ponto de construir de fato uma diegese objetiva, unívoca. Destarte, tudo o que pode ser absorvido de um larp é uma diegese subjetiva que, embora construída por meio de estímulos dos demais participantes, é apenas uma voz dentro de uma polissemia inerente.

Tal característica traz à tona a necessidade de uma metodologia que permita a emergência de tal subjetividade. De maneira que, no lugar da etnografia, costumeiramente em diálogo com a observação participante e, consequentemente, com a participação observante, a escolha que se faz necessária é pela autoetnografia, definida como "uma abordagem de pesquisa e escrita que procura descrever e sistematicamente

analisar (*grafia*) a experiência pessoal (*auto*), a fim de compreender as experiências culturais (*etno*)" (ELLIS; ADAMS; BOCHNER, 2011, p. 1, tradução própria).

Me preocupo com a falácia discursiva da suposta objetividade imparcial do pesquisador. Ao mesmo tempo, me incomodo com a possibilidade de entrar num grupo, explorar seus dados e colonizar seus resultados. Por isso, parece-me mais correto pesquisar um grupo do qual já faço parte, no qual os demais participantes sabem que eu pesquiso aquilo, e cuja narrativa emergente das minhas participações nas atividades daquele grupo não pretende nada além do relato de minhas impressões subjetivas. Nesse sentido, a "autoetnografia é uma das abordagens que reconhece e acomoda subjetividade, emotividade, assim como a influência do pesquisador na pesquisa, em vez de se esquivar desses assuntos ou assumir que eles não existem" (ELLIS; ADAMS; BOCHNER, 2011, p. 2, tradução própria). Haja vista que, de um larp, eu só consigo extrair minha própria narrativa subjetiva, em grande parte modelada pelo que me afetou nele; e que, em contrapartida, minha mera presença como participante irá interferir indubitavelmente no desencadeamento do larp, me parece a única decisão acertada optar por uma abordagem metodológica que abarque tais idiossincrasias.

Para tanto, o autoetnógrafo faz uso tanto de princípios da etnografia (pesquisa) quanto da autobiografia (escrita). A partir da etnografia, o pesquisador observa experiências compartilhadas de um determinado grupo cultural. A partir da autobiografia, o autor retroage e seleciona sobre quais experiências passadas (comumente, alguma forma de epifania) irá escrever. Portanto, "quando os pesquisadores fazem a autoetnografia, eles escrevem retrospectiva e seletivamente sobre epifanias que se originam, ou são possíveis por serem parte, de uma cultura e/ou possuírem uma identidade cultural particular" (ELLIS; ADAMS; BOCHNER, 2011, p. 4, tradução própria). A respeito de tais epifanias, faço-me valer do conceito de *Atrator Estranho* aplicado à *observação* (SILVA, 2014): acontecimentos que, quando apropriados pelo indivíduo, levam à reflexão.

Sob o ponto de vista da abordagem escolhida para a autoetnografia, opto pela autoetnografia reflexiva, ou seja, aquela em que o foco é a pesquisa que subjaz à investigação etnográfica (ELLIS; ADAMS; BOCHNER, 2011). Dessa forma, o percurso a que me proponho é utilizar a reflexão teórica como pano de fundo para o desenvolvimento do relato autobiográfico de minha participação em larps.

Com o intuito de ampliar ainda mais a aderência desta opção metodológica ao larp, apoio-me em três pesquisadores. A comunicóloga Monica Martinez (2008) fornece o referencial no que tange à esfera biográfica. A aderência da pesquisa sobre histórias de vida (termo correlato à biografia) de Martinez ao larp se provou existente na pesquisa que desenvolvi anteriormente (IUAMA, 2018a), sob orientação de Martinez, de maneira que aproveitar o treinamento que recebi me parece pertinente. No que diz respeito à etnografia, sustento-me no sociólogo Gary Allan Fine (2002), pioneiro no estudo de jogadores de RPG de mesa, modalidade lúdica aparentada dos larps. Desde a publicação de *Shared fantasy: Role-Playing Games as Social Worlds* em 1983, a etnografia fineana marca profundamente tanto a pesquisa do RPG de mesa quanto a do larp. Em grande parte, devido ao fato de que, como regra geral[5], os pesquisadores de larp e de RPG de mesa também são jogadores, motivo pelo qual, mesmo em pesquisas que não são de fato etnográficas, existe uma grande chance das hipóteses terem surgido na participação de jogos. Seguramente, assumo ser esse o meu caso. Por último, o ensaísta alemão Walter Benjamin (1987b, p. 205) inspira a escrita, uma vez que sua acepção de narrativa orienta que "ela não está interessada em transmitir o 'puro em-si' da coisa narrada como uma informação ou um relatório. Ela mergulha a coisa na vida do narrador para em seguida retirá-la dele. Assim se imprime na narrativa a marca do narrador, como a mão do oleiro na argila do vaso".

5. O próprio Fine ao mesmo tempo foge e não foge dessa regra geral. No início da sua pesquisa, não havia tido nenhum contato anterior com o RPG de mesa. Contudo, para compreender os grupos de jogadores que intencionou estudar, precisou tornar-se um jogador.

Uma vez que "a prática da autoetnografia presume que a realidade é socialmente construída" (ELLINGSON; ELLIS, 2008, p. 449, tradução própria), assume-se uma postura que atravessa e vai além de dicotomias tais como pesquisador e pesquisado, objetividade e subjetividade, processo e produto, eu e outros, arte e ciência, pessoal e político. A esses pressupostos, adiciono o diálogo entre investigação empírica e pesquisa teórica. Tal posicionamento trespassa uma postura política e pessoal de não sustentar dicotomias, que tributo ao GP *Compreensão como método*, defensor de uma epistemologia compreensiva, cujo sentido é aproximado "ao que o original latino de compreender (*comprehendere*) significa. Diferentemente de entender (*intelligere*), compreender, evoca algo como apreender em conjunto, unir, ligar, integrar, incluir" (KÜNSCH; MENEZES; PASSOS, 2017, p. 2). Por isso, entendo que se justifica a busca por "um meio alternativo de produção de conhecimento, integrando questões técnicas, teóricas e metodológicas" (ARRUDA, 2019, p. 22).

Com isso, faço valer o princípio dialógico da complexidade apontado por Edgar Morin (2007), referencial caro não só a mim, mas também à genealogia intelectual à qual estou afiliado, tanto como membro do GP *Narrativas Midiáticas*, onde concebi minha pesquisa de Mestrado, quanto como membro do GP *Mídia e Estudos do Imaginário*, onde gesto minha pesquisa de Doutorado. O princípio dialógico observa a coexistência de paradoxos, tal qual a supracitada dialogia entre pesquisa teórica e pesquisa empírica, mas também a impossibilidade de um observador não interferir no fenômeno observado, ou ainda a aceitação explícita da presença da subjetividade, mesmo quando afirmar objetividade.

Conforme será discutido na reflexão teórica, existe uma relação entre os jogos e os indivíduos, assim como entre os jogos e as sociedades, e até mesmo entre os jogos e a própria cultura. Gostaria de evidenciar que essa relação não segue uma linearidade ou se comporta como uma via de único sentido. Ao contrário, existe uma retroalimentação entre esses elementos, de maneira que a pesquisa também observa o comparecimento do princípio da recursividade (MORIN, 2007), ou seja,

se evade do princípio da causalidade, em prol do reconhecimento da circularidade entre os distintos elementos de um determinado sistema.

Opto ainda por um método indutivo, uma vez que a busca é por inferir um achado teórico a partir da observação de um recorte. Por isso, observo a coerência com o princípio hologramático da complexidade (MORIN, 2007). Por princípio hologramático, Morin afirma que não apenas a parte está inserida no todo, mas também o todo está inserido na parte. Dessa forma, participar de larps poderia fornecer informações relevantes sobre uma perspectiva mais ampla do fenômeno comunicacional aqui proposto.

Consoante com a tessitura conjunta, evocada pelo termo complexidade, a busca de cumprir o objetivo proposto culmina numa *triangulação ecológica*, uma abordagem que busca realizar uma espécie de metassíntese. O psicólogo James Banning define que a essência dessa abordagem "é o desenvolvimento de procedimentos que enfocam a interdependência mútua entre teoria, método e descobertas - descobertas que fornecem insights sobre quais intervenções funcionam para produzir quais resultados com quais pessoas em quais cenários ou ambientes" (BANNING, 2003, p. 1, tradução própria). A proposta, portanto, é colocar em diálogo o referencial teórico, o enquadramento metodológico e os achados da pesquisa, e a partir disso construir a tese.

Observo ainda que a escolha dessa proposta metodológica se motivou pela consistência com o tema e o referencial teórico. Entendo que outros métodos chegariam a outros resultados, igualmente válidos, e considero salutar a existência de pesquisas utilizando métodos e/ou referenciais teóricos distintos. Dentre todos os possíveis, opto por esses e, desde já, me sinto ansioso para dialogar acerca dos resultados com pesquisadores que optaram por outros percursos.

Para atender à presente proposta, e sistematizar os resultados e levantamentos obtidos, decido dividir o desenvolvimento da pesquisa

em seis capítulos, organizados em dois blocos interdependentes. Cabe ao primeiro bloco (*Maya*) a abordagem crítica, enquanto ao segundo (*Lila*), compete a abordagem propositiva.

No primeiro capítulo, *Sob o disfarce de jogo*, objetivo traçar um enquadramento do(s) conceito(s) de jogo, vistos pela perspectiva da Psicologia, da Sociologia e da História. Os autores seminais para tal reflexão são, respectivamente, Donald Woods Winnicott, Roger Caillois e Johan Huizinga. Busco ainda relacionar tais tópicos com a linha de pesquisa, a área de concentração, o grupo de pesquisa e o projeto de pesquisa no qual a presente investigação se insere, de maneira que se justifique a pertinência e relevância do tema.

Consecutivamente, procuro mostrar a relação paradigmática, comunicacional e social do jogo na contemporaneidade, tema do segundo capítulo, *Trapaça midiática*. Comparecem nessa discussão, sobretudo, Edgar Morin, Vicente Romano e Raoul Vaneigem.

Para encerrar o primeiro bloco, no terceiro capítulo (*Gamification*), realizo um levantamento acerca do estado da arte dos estudos de Comunicação sobre *gamification*, em paralelo à reflexão a partir de Jane McGonigal, que figura entre as principais autoridades sobre o tema.

Inicio o bloco propositivo com a conceituação do larp, foco do presente estudo. Nesse quarto capítulo, denominado *A arte do encontro*, busco por uma resolução no obscurantismo que envolve o tema, sobretudo por se tratar de uma arte fugaz.

Uma vez que o leitor estará minimamente familiarizado com o larp, o capítulo *Autoetnografia*, possivelmente a mais relevante contribuição desta pesquisa, busca a interlocução entre as experiências pelas quais passei na participação em larps e a percepção gerada por essas sobre as práticas que dão forma a esses grupos de pessoas.

O sexto capítulo encerra o desenvolvimento da pesquisa, com a proposição de um modelo lúdico que aponta para uma perspectiva comunicacional ecológica, participativa e complexa. Para tal tarefa, retomo o diálogo com Morin, Romano e Vaneigem. Haja vista a acepção de comunicação que compartilho, denomino esse capítulo como *Vincular é brincar*. Por fim, traz minhas interpretações dos resultados da pesquisa, naquilo que denomino Ludocomunicação, ou seja, um contraponto cooperativo, contra-hegemônico, presencial e corpóreo, vinculativo, ecocomunicacional, complexo e participativo à competição, hierarquização e virtualização da *gamification*. Desde já, advirto que meu intuito é o de trazer o assunto à baila (já que quase não existem pesquisas sobre jogos não-eletrônicos no Brasil, sobretudo no âmbito da Comunicação), para que possa existir o diálogo com futuras pesquisas.

माया

(MAYA)

1 SOB O DISFARCE DE JOGO

Apontar o jogo como objeto de estudo pertinente à Comunicação não é, de maneira alguma, pioneirismo de minha parte. Uma investigação não-exaustiva[6] aponta um total de 335 dissertações de mestrado e 141 teses de doutorado em Comunicação que incluem a palavra *jogo*[7]. Além disso, a existência do GP *Games*[8] na Intercom (Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação) serve de indicativo sobre a significativa oferta de trabalhos envolvendo a temática.

Tomei a decisão de nomear a primeira face dessa pesquisa como *Maya*. De acordo com o físico Fritjof Capra (1975, p. 88, tradução própria), "a palavra *maya* – um dos termos mais importantes da filosofia indiana

---

6. Pesquisei, no dia 4 de fevereiro de 2019, a palavra *jogo* no catálogo de teses da CAPES, disponível em https://goo.gl/U85NRa. Os resultados foram então refinados a partir do campo *Área Conhecimento*, no qual selecionei as duas opções referentes à *Comunicação*.
7. Compreendo, e gostaria de explicitar, que dentre os resultados, muitos poderão não ser relacionados ao jogo em si, tendo em vista que a palavra é utilizada na língua corrente em expressões idiomáticas, que entregam resultados tais como *jogo das imagens, a comunicação em jogo*, entre outros exemplos. O argumento, contudo, não é quantitativo, mas sim qualitativo: independente da exatidão do número de teses e dissertações, a presença do jogo é percebida.
8. Disponível em: https://goo.gl/kGo367.

– foi alterando o seu significado ao longo dos séculos. Da 'força', ou 'poder', do agente divino e mágico, tornou-se sinônimo do estado filosófico de qualquer pessoa sob o fascínio do jogo mágico". Capra, enquanto promotor da ecologia e do pensamento sistêmico, comparece nos bastidores de todo o trabalho, de modo que a homenagem em nomear as partes de acordo com termos que absorvi por meio da leitura do autor é justa e cabível. O físico continua:

> *Maya*, portanto, não significa que o mundo seja uma ilusão, como é frequentemente afirmado, erroneamente. A ilusão está meramente no nosso ponto de vista, se pensarmos que as formas, estruturas, coisas e acontecimentos que nos rodeiam são realidades da natureza, em vez de entender que são conceitos do nosso espírito quantificador e categorizador. *Maya* é a ilusão[9] de tomar esses conceitos pela realidade, de confundir o mapa com o território (CAPRA, 1975, p. 88, tradução própria).

É justamente a metáfora de mapa e território que me motivou a escolher o termo. Por meio de Baitello Junior (1999), em suas reflexões acerca da relação entre a cultura e o brinquedo, tomei conhecimento daquele que talvez tenha sido o pioneiro na relação entre Comunicação e Jogo: o cibernetólogo Gregory Bateson.

Em sua *Teoria do jogo e da fantasia*, Bateson aponta para duas instâncias da comunicação: a metalinguística, em que o sujeito do discurso é a linguagem; e a metacomunicativa, em que o sujeito do discurso é a relação entre os interlocutores. O jogo, contudo, "marca um passo adiante na evolução da comunicação – o passo crucial na descoberta das relações mapa-território. No processo primário, mapa e território estão igualados; no processo secundário, podem ser discriminados. No jogo, estão tanto igualados quanto discriminados" (BATESON, 1972, p. 185, tradução própria).

---

9. Julgo salutar evidenciar que a palavra ilusão tem sua raiz etimológica no termo latim *in ludere*, que pode ser traduzido como *em jogo*.

Isso quer dizer que, numa comunicação denotativa, o conceito e a realidade se igualam, se confundem. Já numa comunicação conotativa, o conceito e a realidade passam a ter um caráter relacional. Friso que, para Bateson, é o jogo que marca a evolução da comunicação no sentido de divergir ambas, enquanto hibridização entre denotação e conotação. Portanto, já nos primórdios das teorias da comunicação que permeiam[10] o campo hoje, jogo e comunicação apresentam uma relação intrínseca.

Destarte, o objetivo desse capítulo é ulterior à justificativa da aderência entre comunicação e jogo. No sentido de uma crítica, procuro conceituar jogo de acordo com o referencial teórico utilizado ao mesmo tempo em que justifico a afinidade com a Área de Concentração e com a Linha de Pesquisa do Programa de Pós-Graduação na qual minha pesquisa se insere, além do Grupo de Pesquisa do qual faço parte.

É importante reconhecer que minha pesquisa é oriunda de um contexto espaço-temporal específico. Nos últimos anos, a área de conhecimento na qual a Comunicação está inserida, juntamente com as áreas de Informação e Museologia, teve o nome alterado de *Ciências Sociais Aplicadas I* para *Comunicação e Informação*[11]. Tal alteração levanta a inquietação de um novo balanceamento entre aquilo que o comunicólogo espanhol Vicente Romano (2004) aponta como as duas funções da Comunicação: função informacional e função social. De um lado, cabe à Comunicação informar, e disso advém todo o estudo relacionado às técnicas midiáticas que visam clarificar e difundir a informação. Do outro, cabe também à Comunicação socializar, e disso advém os estudos que apontam para as reflexões sobre o papel da Comunicação na criação e manutenção de comunidades. Embora a área de conhecimento ainda esteja subordinada à grande área das Ciências Sociais Aplicadas, a mudança de nome indica um movimento, talvez motivado pelo interesse,

10. Parte significativa tanto das teorias informacionais quanto das teorias sociais da comunicação estabelecem diálogo com as discussões propostas pelo *Colégio Invisível* (ou Escola de Palo Alto), do qual Bateson fez parte.
11. Disponível em: https://goo.gl/MP45ZL.

às ditas Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs), ou seja, ao viés técnico da Comunicação.

Por isso, é importante frisar também o local onde essa pesquisa nasce. Tanto meu orientador (Jorge Miklos) quanto a líder do grupo de pesquisas do qual faço parte (Malena Contrera) e o coordenador do Programa de Pós-Graduação em que estou inserido (Maurício Ribeiro da Silva) compartilham a orientação de Norval Baitello Junior, docente da PUC-SP, em parte de suas respectivas formações. O pensamento que trafega pelos Grupos de Pesquisa Mídia e Estudos do Imaginário (UNIP), Centro Interdisciplinar de Semiótica da Cultura e da Mídia (PUC-SP), mas também pelo Narrativas Midiáticas (Uniso), pelo Compreensão como Método (UMESP) e pelo Cultura do Ouvir (FCL), igualmente importantes na minha trajetória acadêmica, possui algumas idiossincrasias:

- A priorização pelos indivíduos envolvidos nos processos comunicacionais;
- A atenção dada à Comunicação presencial;
- A relevância dos aspectos culturais presentes;
- O reconhecimento da interdisciplinaridade para abarcar o tema.

Dessa forma, de maneira sintética, esses pesquisadores atentam-se mais ao aspecto humano da comunicação do que à produção midiática em si. De certa forma, o que advogam aproxima-se de uma *Antropologia da Comunicação*, uma vez que buscam aprofundar e refletir sobre a dimensão humana da comunicação, sobretudo o aspecto cultural, naquilo que Romano designa como a função social da comunicação.

Friso que o presente projeto é tributário do projeto de meu orientador, denominado *Ecologia da comunicação: estratégias contra-hegemônicas do imaginário na religiosidade popular*. À primeira vista, pode parecer

que existe pouca aderência entre tais pesquisas. Contudo, como buscarei apontar no decorrer desse capítulo, o jogo e o sagrado podem ser vistos como elementos correlatos: há ludicidade no sagrado, e também há sacralidade no jogo. Inclusive, a aproximação entre o larp e a religiosidade popular, especificamente, já foi objeto de reflexões anteriores (MIKLOS; IUAMA, 2018), de maneira que "não raramente, nas manifestações da cultura popular, a religiosidade, não apartada do cotidiano, mas presente inteira nele, reinventando-o, dando a ele novos significados, explode como poesia, como brinquedo, como erotismo que envolve o corpo e todos os seus sentidos" (PICHIGUELLI; SILVA, 2017, p. 14) Portanto, em consonância com o projeto de pesquisa de meu orientador, busco por processos lúdicos que estão situados fora do eixo hegemônico da midiatização, desatados da lógica do capital. Nesse contexto, os vínculos sociais que porventura possam emergir de tais práticas poderiam criar transformações no entorno social. Dito de outra maneira, a pesquisa versa sobre estratégias contra-hegemônicas de resistência presentes em processos lúdicos.

A partir do reconhecimento da perspectiva que define minha pesquisa, também dedico espaço para refletir sobre os teóricos que serão utilizados doravante. O número de estudiosos que se dedicaram ao jogo é definitivamente maior do que a minha capacidade de articulação, e, portanto, um recorte se faz necessário. A justificativa para tal recorte se deu pelo fato dos teóricos escolhidos serem, cada um a partir de seu campo científico, seminais nas reflexões da ludologia, ou seja, do estudo dos jogos. Reconheço ainda que outros enquadramentos teóricos levariam a outras considerações. Tais considerações não seriam melhores nem piores, mas sim diferentes (e salutares).

1.1 Jogo e Estudos do Imaginário

Antes de ir ao jogo, de fato, julgo importante delimitar sob qual lente o imaginário é observado em minha genealogia intelectual. Embora uma miríade de estudiosos, de áreas distintas, tenha se debruçado sobre o imaginário (tais como o psicanalista Jacques Lacan e o filósofo Jean-Paul Sartre), faço opção, sem juízo de valor, pela perspectiva adotada pelo GP *Mídia e Estudos do Imaginário*, uma vez que faço parte do mesmo. Doravante, sempre que o termo for utilizado, é sob a ótica da *noosfera.* Para Edgar Morin (2011, p. 141):

> As representações, símbolos, mitos, ideias são englobados, ao mesmo tempo, pelas noções de cultura e de noosfera. Do ponto de vista da cultura, constituem a sua memória, os seus saberes, os seus programas, as suas crenças, os seus valores, as suas normas. Do ponto de vista da noosfera, são entidades feitas de substância espiritual e dotadas de certa existência. Oriunda das próprias interações que tecem a cultura de uma sociedade, a noosfera emerge como uma realidade objetiva, dispondo de certa autonomia e povoada por entidades que denominaremos "seres de espírito".

Com isso, assumo o imaginário como real (e, portanto, distinto do devaneio e da fantasia) e intersubjetivo (distinto de uma realidade solipsista, puramente subjetiva), que retroage com a cultura, de modo que ambos se influenciam e atualizam. Essa perspectiva concebe "que o imaginário preexiste às condições concretas de vida de uma sociedade, considerando a existência de uma memória arquetípica[12] que permeia toda a cultura herdada por essa sociedade" (CONTRERA; MIKLOS, 2014, p. 221). Tal linha de pensamento se distingue, embora não se oponha ou exclua – numa frequência significativa, se

12. Ao observar o caráter arquetípico do imaginário, a obra do psicólogo Carl Gustav Jung passa a ser referencial para tais estudos. Embora não seja citado diretamente na presente pesquisa, é importante ressaltar que o pensamento de Jung permeia a noção de imaginário do GP Mídia e Estudos do Imaginário.

complementa – da perspectiva de que o imaginário seria fruto das experiências concretas de uma sociedade.

Sobre o caráter arquetípico do imaginário, Morin (2011) vai apontar para os *seres de espírito* que povoam a noosfera. Tais entidades estariam agrupadas em cosmobioantropomórficas e logomorfas. O primeiro grupo se refere aos sistemas de crenças, tais como os mitos e as religiões[13]. O segundo grupo, por sua vez, diz respeito aos sistemas de ideias, tais como doutrinas, teorias e filosofias.

Definir o imaginário, conforme a lente que me proponho a utilizar, se fez necessário para evitar que quaisquer desentendimentos sobre o uso do conceito ocorram. Após essa digressão, que considero profícua, minha primeira meta é abordar o conceito de jogo do ponto de vista psicológico.

Para tanto, tomo como aporte teórico a obra *O brincar & a realidade*[14], publicada em 1971, escrita pelo psicanalista Donald Woods Winnicott. O autor, de maneira alguma, foi o único a se debruçar sobre a relação entre o jogo e a psique humana. Porém, ao contrário dos autores que o precederam (mas com quem certamente dialoga em sua obra), seu interesse foi "o brincar como algo em si mesmo" (WINNICOTT, 2019, p. 72), e advogou que "o brincar deve ser estudado como um tema em si mesmo" (WINNICOTT, 2019, p. 71), ou seja, uma visão não-utilitarista, que buscou compreender o jogar/brincar. Por conta disso, justifico minha opção por este autor ante outros nomes da psicologia, tais como Melanie Klein, Jean Piaget, Lev Vygotsky e

13. A distinção entre mito e religião proposta por Morin diz respeito a uma narrativa simbólica, no primeiro caso, e a institucionalização de um determinado universo mitológico, no segundo caso.
14. Evidencio a correlação e a confusão entre os termos brincar e jogar. Os demais livros citados nesse capítulo possuem o termo jogo presente em seus títulos, enquanto a obra de Winnicott recebe o termo brincar no título, embora todas elas, em inglês, façam referência ao verbo *to play*. Por conta disso, utilizarei referenciais que digam respeito tanto ao jogar quanto ao brincar.

Virginia Axline, que também se dedicaram ao tema, embora sob um viés ora terapêutico, ora pedagógico.

Para iniciar a compreensão do conceito de jogo pela ótica de Winnicott, é necessário se aprofundar em sua perspectiva acerca do desenvolvimento humano. Para o autor, o bebê inicialmente vive num estágio de controle onipotente da realidade. Esse controle, de caráter *mágico*, se dá pelo fato de que o bebê ainda não percebe o mundo à sua volta. Tudo é subjetivo. Por não perceber nada como *não-eu*, é por meio de sua vontade que ele sacia sua fome, por exemplo – uma vez que não compreende a existência de outra pessoa o nutrindo.

Posterior a esse estágio, surgem os objetos e fenômenos transicionais. Tais fenômenos se situam numa zona intermediária, não pleiteada nem pela realidade subjetivamente concebida, nem pela realidade objetivamente percebida. Para o autor, as experimentações do indivíduo só podem ocorrer nessa área intermediária, "entre a atividade criativa primária e a projeção daquilo que já foi introjetado" (WINNICOTT, 2019, p. 15).

Tal área possui caráter incontestável, e a partir do momento em que é reivindicada como objetiva ou subjetiva, se esvai. A partir da reflexão sobre os fenômenos transicionais, Winnicott (2019, p. 88) define o brincar como "uma experiência, uma experiência sempre criativa, uma experiência no continuum espaço-tempo, uma forma básica de viver". Atento-me, sobretudo, ao emprego da afirmação *forma básica de viver* ao brincar. Winnicott (2019, p. 52-53) esclarece que:

> [...] sonhar e viver aparentavam ser duas coisas da mesma ordem, enquanto o devaneio seria de outra. O sonho está ligado à relação de objeto no mundo real, enquanto a vida no mundo real está ligada ao mundo dos sonhos de maneira bastante familiar, especialmente a psicanalistas. Por outro lado, a fantasia é um fenômeno isolado que absorve energia, mas não contribui nem para os sonhos nem para a vida.

Nessa acepção, fica patente a afinidade do brincar com o sonhar e com o viver. Por excelência, situa-se na zona intermediária, simbólica, entre os dois. Implica tanto a ação concreta, pertinente ao viver, quanto a ação imaginativa, pertinente ao sonhar. O fantasiar/devaneio, por sua vez, implica uma inação concreta e uma atividade mental dissociada.

Embora Winnicott pertença a uma corrente teórica que não assume um caráter intersubjetivo àquilo que denomino *Imaginário*, é possível travar pontos de contato: o *playground* (na acepção original do termo, *território de jogo*) não é subjetivo, uma vez que foge à concepção psíquica do indivíduo; tampouco é puramente objetivo, pois não é concretamente percebido na realidade externa. Penso, a partir disso, que a intersubjetividade do Imaginário reside justamente nessa zona transicional entre a subjetividade e a objetividade, e por isso não é nem concebida e nem percebida. É experimentada.

Tal como a noosfera moriniana é oriunda da tessitura cultural, o brincar winnicottiano também apresenta uma relação com a cultura. Ao assumir que a aceitação da realidade pelo indivíduo nunca é completa, o brincar se torna difuso com o desenvolvimento humano, espalhado por todo o território intermediário entre o mundo subjetivo e a realidade objetiva. Por isso, "qualquer coisa que eu diga sobre a brincadeira das crianças também serve para os adultos" (WINNICOTT, 2019, p. 72), uma vez que "existe uma evolução direta dos fenômenos transicionais para o brincar, do brincar para o brincar compartilhado e, em seguida, para as experiências culturais" (WINNICOTT, 2019, p. 89).

As aproximações se intensificam ao observar que para os dois autores, a cultura é fruto da angústia: angústia ante a consciência da própria mortalidade (MORIN, 1975) e angústia da ausência materna (WINNICOTT, 2019). Nessa acepção, o bebê se angustia com a ausência espaço-temporal materna. Conforme seu psiquismo evolui, experimenta a ambivalência desse espaço transicional, que tanto o une à mãe quanto o separa dela.

Ao brincar, passa a perceber o *não-eu*. Posteriormente, consegue agenciar esse espaço transicional a ponto de compartilhá-lo com outros. Já consciente das realidades interna e externa, o indivíduo é novamente arrebatado por uma angústia, agora pela consciência de sua condição mortal. A fim de aplacar essa angústia, utiliza o mesmo espaço transicional compartilhado para experimentar o que agora chama de cultura, mas que observa as mesmas características do brincar, uma vez que "o lugar onde a experiência cultural se localiza está no *espaço potencial* entre o indivíduo e o ambiente (originalmente o objeto). Pode-se dizer o mesmo do brincar" (WINNICOTT, 2019, p. 162).

Por aplacar a angústia, "é no brincar, e apenas no brincar, que a criança ou o adulto conseguem ser criativos e utilizar toda a sua personalidade" (WINNICOTT, 2019, p. 92-93). Como o brincar não é de fato subjetivo, permite a criatividade, em contraponto ao devaneio e a fantasia. E, como não é de fato objetivo, permite também a ousadia da descoberta e da experimentação do indivíduo sobre si mesmo. Realizado enquanto indivíduo, permite-se a experimentar a percepção do outro.

Winnicott atribui ao brincar a possibilidade de existência do outro. Coerente a isso, afirma que "o brincar leva aos relacionamentos de grupo" (WINNICOTT, 2019, p. 74), uma vez que "podemos demonstrar respeito pela *experiência ilusória* e, se assim desejarmos, nos reunir e formar grupos baseados na similaridade de nossas experiências ilusórias" (WINNICOTT, 2019, p. 16). Ou seja, é a partir da sobreposição de experiências transicionais que os indivíduos se agrupam e se associam.

1.2 Jogo e Interação entre Grupos Sociais

Quando precisei optar pela linha de pesquisa para a fecundação do presente estudo, pareceu-me coerente escolher por aquela que se rela-

cionava às *Contribuições da mídia para a interação entre grupos sociais*, nome da linha no qual essa tese frutifica.

O motivo de tal escolha se origina da própria acepção de comunicação dada àquela que ousei chamar de *Antropologia da Comunicação*. Nessa perspectiva, a comunicação teria uma relação significativa com o vínculo, termo correlato à gregarização e a sociabilidade (BAITELLO JUNIOR, 2009). Portanto, por afinidade com essa perspectiva, interessa-me o papel do jogo nas relações sociais – assim como já interessou à sociologia.

Inicialmente estudioso dos mitos, o sociólogo Roger Caillois despertou seu interesse pelos jogos em 1939, enquanto dedicava seus estudos à relação entre o homem e o sagrado. Para Caillois (1988), o jogo teria relação com o sagrado de transgressão, caracterizado pelas festividades e sua permissividade aos excessos. Desse interesse inicial, suas reflexões sobre o jogo se aprofundam até culminar com a publicação de *Os jogos e os homens*, em 1957.

Caillois (2017, p. 42)[15] define o jogo como uma atividade "à qual o jogador não pode ser obrigado, pois o jogo perderia imediatamente sua natureza de divertimento atraente e alegre", circunscrita "em limites de espaço e de tempo previamente definidos", "cujo desenrolamento não pode ser determinado nem o resultado obtido de antemão, pois uma certa liberdade na necessidade de inventar é obrigatoriamente deixada à iniciativa do jogador", que "não cria nem bens, nem riqueza, nem qualquer tipo de elemento novo; salvo deslocamento de propriedade no interior do círculo dos jogadores, resulta em uma situação idêntica àquela do início da partida". Pode ser "submetida às convenções que

15. A escolha por essa versão da obra se dá pela comodidade da leitura em meu idioma nativo. Contudo, sempre que possível, buscarei referenciar, em nota similar a essa, versões com acesso aberto ao público. A motivação disso é advogar por uma ciência menos excludente, cujo conhecimento não é limitado pelas capacidades financeiras dos indivíduos interessados em acessá-lo. A versão de 2001, publicada em inglês, encontra-se acessível em: https://goo.gl/UNXoio.

suspendem as leis ordinárias e que instauram momentaneamente uma legislação nova, a única que conta", ou pode ser "acompanhada de uma consciência específica de uma realidade diferente ou de franca irrealidade em relação à vida cotidiana". Dito de maneira sintética, jogo é uma atividade *livre, separada, incerta, improdutiva, regrada e fictícia,* sendo que as duas últimas são mutuamente exclusivas – para Caillois, a ficção se sobrepõe a regulamentação em alguns jogos.

A partir dessa definição, é proposta uma categorização dos jogos a partir de quatro atitudes psicológicas distintas: "a ambição de triunfar unicamente graças ao mérito em uma competição regrada"; "a renúncia da vontade em proveito de uma espera ansiosa e passiva pelo decreto do destino"; "o gosto de revestir uma personalidade estranha"; e "a busca da vertigem" (CAILLOIS, 2017, p. 88). Tais atitudes desencadeiam as categorias fundamentais dos jogos de *competição, de acaso, de simulacro e de vertigem*[16].

Além das categorias, os jogos também são divididos em polos antagônicos. Num deles, situa-se a "potência primária de improvisação e de alegria", enquanto no outro, "o gosto da dificuldade gratuita" (CAILLOIS, 2017, p. 68). São chamados, respectivamente, de *turbulência e regra*[17]. Os jogos situam-se, então, num gradiente entre esses polos. Os jogos voltados à turbulência privilegiam a experiência da improvisação despreocupada, enquanto os jogos voltados à regra favorecem a disciplina da superação de obstáculos convencionalmente impostos às atividades, sob a forma de regras. O idioma português, diferente de outros como o inglês, francês, espanhol e alemão, permite aproximações entre os dois polos por meio das palavras *brincar* e *jogar*. Brincar costuma evocar a noção da turbulência proposta por Caillois, enquanto jogar habitualmente prevê uma ligação com a regra.

---

16. Caillois denomina as categorias de jogo de *agôn, alea, mimicry* e *ilinx*, respectivamente. Contudo, optei por manter as categorias com as nomenclaturas traduzidas para o português, com o intuito de facilitar a fruição do texto.
17. De maneira similar, Caillois opta pelos termos *paidia* e *ludus*, respectivamente.

Os polos e as categorias apresentam afinidades distintas. Os jogos *turbulentos* apresentam uma afinidade maior com o *simulacro*[18] e a *vertigem*, uma afinidade moderada com a *competição*, e nenhuma afinidade com o *acaso*. Dito de outra maneira, os jogos que valorizam a experiência costumam envolver a representação e/ou a busca da perda momentânea da consciência, podendo ou não haver competição entre os participantes. Nesses jogos, a necessidade de uma postura ativa do jogador impede que a passividade ante o acaso se manifeste.

Os jogos *regrados*, por sua vez, possuem uma grande afinidade com a *competição* e com o *acaso*, uma afinidade mediana com o *simulacro*, e nenhuma afinidade com a *vertigem*. Ou seja, os jogos que valorizam a disciplina costumam envolver disputas, sejam contra outros jogadores, sejam contra o destino, que podem ou não envolver a representação de papéis. Por conta disso, não permitem a perda de consciência dos jogadores.

Para além da definição, categorização e polarização dos jogos, a reflexão de Caillois que mais compete para a discussão que proponho é a noção de uma sociologia *a partir* dos jogos. À primeira vista, essa afirmação pode parecer ousada, ou até mesmo incauta. Porém, Caillois (2017, p. 137) denuncia:

> [...] uma verdadeira solidariedade entre qualquer sociedade e os jogos preferidos que ali são praticados. De fato, existe uma afinidade que não para de aumentar entre suas regras e as qualidades e defeitos comuns dos membros da coletividade. Esses jogos preferidos e mais conhecidos manifestam as tendências, os gostos, as maneiras de raciocinar mais

18. Ressalto que o termo *simulacro* é utilizado como tradução de *mimicry* (que também poderia ser traduzido como *mimetismo*) na edição brasileira de *Os Jogos e os Homens*. Na obra de Caillois, não existe alusão ao *conceito* de simulacro, por vezes utilizado em pesquisas de Comunicação. Uma aproximação possível do simulacro de Caillois é com o conceito de mimese (WULF, 2013). Também é pertinente a relação entre os larps e a mimese wulfiana (IUAMA, 2020a)

> comuns e, ao mesmo tempo, educam e atraem os jogadores para essas mesmas virtudes ou mesmas imperfeições, confirmando-as insidiosamente em seus hábitos ou suas preferências. Assim, um jogo que é valorizado entre um povo pode, ao mesmo tempo, servir para definir algumas de suas características morais ou intelectuais, fornecer uma prova da exatidão da sua descrição e contribuir para torna-la mais verdadeira ao acentuá-la entre aqueles que praticam o jogo. Não é absurda a tentativa de diagnosticar uma civilização a partir dos jogos que ali prosperam particularmente. Com efeito, se os jogos são fatores e imagens de cultura, conclui-se que, em certa medida, uma civilização, e, no interior de uma civilização, uma época pode ser caracterizada pelos seus jogos. Estes necessariamente traduzem sua fisionomia geral e trazem indicações úteis sobre as preferências, as fraquezas e as forças de uma determinada sociedade em um determinado momento de sua evolução.

Alinho-me à proposição de Caillois, e por isso advogo a possibilidade de interpretar o jogo como uma prática midiática cujo estudo pode analisar as relações de poder e resistência dos grupos sociais nos quais está inserida. Nesse sentido, cabe perguntar: quais jogos nossa sociedade joga? E que pistas tais jogos poderiam dar sobre as relações de poder e resistência dos seus jogadores? É por esse caminho que pretendo dialogar com a linha de pesquisa que rege a presente reflexão.

Por meio da relação entre as categorias e os polos dos jogos, Caillois (2017) chega a dois modelos de sociedade: as *sociedades de caos*, e as *sociedades de contabilidade.* Caillois aponta as sociedades de caos como sociedades primitivas. Tal discussão entre primitivos e civilizados, que aponta um como modelo embrionário do outro, me parece há muito superada, de maneira que discordo de tal posicionamento. Ainda assim, considero válido utilizá-lo para discutir sociedades estruturalmente diferentes entre si.

Nas sociedades de caos, os jogos turbulentos fazem-se presentes. Nelas, a máscara e a possessão desempenham papel central. Possuem

fortes tendências ao sagrado, nas quais os rituais e as festividades se fazem significativamente presentes. A competição existe, sobretudo, nos rituais de iniciação, ou seja, quando irão definir se um indivíduo é apto para assumir outro papel social. Dessa forma, podemos observar que, quando presente, a competição está comumente subordinada ao simulacro. São sociedades caracterizadas por uma total ausência de postura passiva dos indivíduos ante o acaso. O que existe é a vontade dos deuses, e pode-se receber graça pelas ações ritualizadas, ou danação pela falha no cumprimento dessas. Portanto, a postura passiva do indivíduo é transfigurada numa postura ativa a favor do azar, de modo que o próprio conceito de acaso parece incabível em tais sociedades.

Já nas sociedades de contabilidade, os jogos regrados são predominantes. O mérito e a herança tornam-se os valores centrais. São sociedades que tendem à racionalidade, com forte presença de instituições administrativas e judiciais. O simulacro, quando presente, costuma ser parte de uma competição, com a intenção de agraciar os espectadores da competição em prol de um ou outro competidor. Nessas sociedades, a inconsciência decorrente da vertigem não costuma ser tolerada, pois contradiz os princípios básicos que a regulamentam. Aqui, a vontade dos deuses converte-se em fatalismo, sobre o qual nada se pode fazer para evitá-lo.

Não por acaso, tais definições de sociedade a partir do jogo de Caillois assemelham-se à relação entre o humano e o sagrado, que se manifestam nas categorias de *respeito* e *transgressão* (CAILLOIS, 1988). Ao sagrado de respeito, cabe o interdito, enquanto ao sagrado de transgressão, cabe a festividade. A partir disso, pondero que as sociedades de contabilidade se relacionam de maneira sólida com o sagrado de respeito, uma vez que a regulamentação do jogo e a interdição da religião possuem ressonâncias entre si. Já as sociedades de caos possuem afinidade considerável com o sagrado de transgressão, de maneira que a experimentação dos jogos e os excessos das festividades religiosas foram identificados como consoantes pelo próprio autor. Aliás, não deixa de ser curioso o fato

de que Caillois percebe primeiro a importância dos jogos ao estudar as festividades do sagrado de transgressão.

Ou seja, muito embora o autor traga a centralidade do jogo para a reflexão da sociedade, não deixa de carregar em si uma visão de mundo que o marginaliza. Dito de outra maneira, os jogos seriam mais evidentes nas sociedades que o autor aponta como *primitivas*. Isso não quer dizer que o jogo deixa de existir nas sociedades *civilizadas*, e sim que costuma existir sob disfarces. O motivo de tal disfarce seria a tendência do jogo a se institucionalizar nessas sociedades, por conta da necessidade de compartilhar as regras dos mesmos. Reforço que não compartilho o ideal de tal hierarquização sacro-ludo-social. Mais frutífero que isso, no meu entendimento, é pensar em diferenças, em diversidade.

Não me parece acertado afirmar que existe somente a via que leva da turbulência à regra. Ela existe, é fato. Mas também parece existir a via contrária, ou mesmo jogos que não se colocam em via nenhuma, destinados a permanecer ou na turbulência, ou na regra. Mais do que isso, independentemente da turbulência ou da regra ou, se preferirmos, da experiência ou da disciplina, o jogo existe de maneira análoga a um mediador cultural.

1.3 Jogo e Cultura Midiática

Para dar continuidade ao raciocínio proposto, exponho que a área de concentração do Programa de Pós-Graduação onde gesto a presente pesquisa, denominada *Cultura Midiática*, permite discutir como o jogo, enquanto mídia, promove a (re)organização cultural. Mais do que isso, a relação entre jogo e cultura é profícua para a pesquisa, de modo que o historiador Johan Huizinga surge como o nome que me parece mais indicado para nortear a reflexão. Huizinga, após se dedicar ao estudo do declínio da Idade Média e à crítica da cultura de massa, debruçou-

-se sobre o jogo. A obra *Homo ludens: o jogo como elemento da cultura*, publicada em 1938, às portas da Segunda Guerra Mundial, buscou, no lugar de inserir o jogo entre as demais manifestações culturais, determinar o caráter lúdico da cultura (HUIZINGA, 2017)[19].

A primeira inquietação que salta aos olhos do autor diz respeito à visão predominante na época que, grosso modo, conjecturava ao jogo funções e finalidades meramente biológicas. No lugar disso, Huizinga (2017, p. 5) afirma que "a intensidade do jogo e seu poder de fascinação não podem ser explicados por análises biológicas. E, contudo, é nessa intensidade, nessa fascinação, nessa capacidade de excitar que reside a própria essência e a característica primordial do jogo".

Huizinga preocupa-se ainda em reconhecer que o jogo não é fundamentado em um elemento racional ou, mais ainda, uma exclusividade humana. Para o autor, o jogo é uma atividade do espírito, de maneira que:

> A própria existência do jogo é uma confirmação permanente da natureza supralógica da situação humana. Se os animais são capazes de brincar, é porque são alguma coisa mais do que simples seres mecânicos. Se brincamos e jogamos, e temos consciência disso, é porque somos mais do que simples seres racionais, pois o jogo é irracional (HUIZINGA, 2017, p. 6).

Categórico em sua afirmação, Huizinga busca demonstrar a convivência do humano com a realidade do jogo, uma espécie de mundo poético, que distinta da natureza/realidade física, compõe um solo, no qual as demais manifestações culturais irão fincar suas raízes, de modo que "as grandes atividades arquetípicas da sociedade humana são, desde o início, inteiramente marcadas pelo jogo" (HUIZINGA, 2017, p. 7). Dito de outra maneira, a cultura não surge *do* jogo, mas surge *como* jogo.

---

19. A escolha por essa versão da obra se dá pela comodidade da leitura em meu idioma nativo. A versão de 1949, publicada em inglês, encontra-se acessível em: https://goo.gl/eoDanF.

Tal posicionamento semeia alguma confusão sobre a obra do historiador. No lugar de um determinismo lúdico da cultura, ou seja, apontar que toda e qualquer manifestação cultural humana se origina de algum jogo, o autor busca mostrar que a estrutura lúdica se faz presente nas manifestações culturais, presença essa justificada pela antecedência do jogar ao humano ou ao racional. Sobre a estrutura que define os jogos, Huizinga (2017, p. 33) aponta que:

> O jogo é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria, e de uma consciência de ser diferente da "vida quotidiana".

O motivo da relação entre a definição de jogo proposta por Huizinga e as demais manifestações culturais é patente. Ao assumir a perspectiva do autor, a palavra *jogo* poderia ser substituída por outras, sem maiores prejuízos à definição. O *direito*, por exemplo, também é uma atividade cujas *partidas* são executadas dentro de limites de espaço (o tribunal) e tempo (a audiência), com regras livremente consentidas, embora obrigatórias (os ritos e costumes de uma corte judicial), e diferentes da vida cotidiana (o comportamento do indivíduo não é o mesmo dentro e fora de uma audiência). O mesmo poderia se aplicar ao *culto*, à *arte*, à *filosofia*, e até mesmo à *guerra*, como mostra o autor. Destarte, o argumento de Huizinga é que, com o desenvolvimento da cultura, os aspectos lúdicos passam para um plano subjacente aos fenômenos culturais.

Além dessas características, Huizinga também elenca outras: o jogo também se mostra uma atividade *não-séria*, ou seja, sabe-se que aquilo é só *faz-de-conta*. Por isso, seriedade se opõe ao jogo, embora o contrário não se confirme. Para alguém que não participa de um determinado jogo, aquilo é costumeiramente percebido como não-sério. Isso vale para os familiares que observam uma criança brincando, mas, se expandido o olhar para a relação do jogo com as demais manifestações

culturais, também seria a base para a incredulidade frente às crenças não compartilhadas com outros indivíduos, por exemplo.

Essa distinção nem sempre ocorreu. Huizinga utiliza a expressão *mito vivo*, à qual tomo a liberdade de traçar paralelos com *mundo encantado*. Mundo encantado, grosso modo, diz respeito à compreensão do humano sobre o mundo, na qual a realidade concreta e a realidade imaginária coexistem ligadas pelos símbolos. Com a racionalização do mundo, ou seja, a busca pela racionalidade mesmo em fenômenos irracionais, ocorre o *desencantamento do mundo*, abordado magistralmente pelo sociólogo Max Weber (2004). É quando o mundo se torna desencantado, e o mito se torna mitologia, que o jogo passa a se opor à seriedade. Por isso as crianças, mais livres da jaula de aço da racionalização do mundo do que os adultos, se veem mais comprometidas com a fusão entre jogo e seriedade.

O jogo também é desinteressado, ou seja, é externo ao "mecanismo de satisfação imediata das necessidades e dos desejos e, pelo contrário, interrompe esse mecanismo. Ele se insinua como atividade temporária, que tem uma finalidade autônoma e se realiza tendo em vista uma satisfação que consiste nessa própria realização" (HUIZINGA, 2017, p. 11). Por isso, ao jogo se opõe o trabalho[20]. Afirmação inquietante, sobretudo ao observarmos a constelação de astros dos esportes atuais (tanto esportes físicos quanto o advento recente dos ciberesportes/*eSports*). Porém, para o autor, tal atividade seria uma imitação forçada que, embora possa parecer um jogo, não o é, pois opera dentro de tal mecanismo de satisfação de necessidades e desejos.

A partir desse arrazoado teórico, procurei trazer conceitos suficientes do autor para rumar em direção ao meu intuito central nesse item, que

20. A oposição entre jogo e trabalho é comum entre os estudiosos que se lançam ao tema. Para um aprofundamento sobre essa questão, indico a obra *O Trabalho como Vida*, de Dietmar Kamper (1998).

é apontar a relação entre jogo e cultura midiática. Minhas primeiras pistas sobre tal discussão advêm de Huizinga (2017, p. 212), quando este afirma que:

> Já no século XVIII o utilitarismo, a eficiência prosaica e o ideal burguês do bem-estar social (elementos que foram fatais para o barroco) haviam deixado uma forte marca na sociedade. Estas tendências foram exacerbadas pela revolução industrial e suas conquistas no domínio da tecnologia. O trabalho e a produção passam a ser o ideal da época, e logo depois o seu ídolo.

A justaposição entre tal afirmação de Huizinga e o desencantamento do mundo weberiano me parece inegável. A racionalização do mundo e a imposição do utilitarismo à práxis humana convidam a uma tecnossacralidade, ou seja, a uma postura de devoção sacra do humano ante a técnica (MIKLOS; SOARES, 2016). De mãos dadas com o elogio à técnica, a economia passa a ter uma centralidade descomedida.

Nesse contexto, é coerente que o jogo passe a ter um papel subalterno na cultura, marginalizado e infantilizado. O jogo, até então presente na sabedoria da maiêutica socrática e das disputas escolásticas medievais, na arte da jogralia e dos repentistas, no simbolismo dos rituais e das festividades e até mesmo no renome dos *holmgang*[21] e das justas, passa a ser considerado algo restrito ao divertimento, ao risível. Etimologicamente, tal trajetória fica evidente no português, em que o lúdico (relativo ao latim *ludus*, que era como os romanos se referiam aos jogos) transfigura-se em jogo (relativo ao latim *jocus*, que por sua vez era o termo utilizado para piadas). Contudo, a competitividade, geralmente associada aos jogos, permaneceria, embora desligada de seu caráter lúdico, devido ao excesso de seriedade e ao interesse material. Para Huizinga (2017, p. 222):

21. Duelos formais escandinavos que consistiam em um combate estritamente regrado sobre um pedaço de couro ou tecido. Eram reconhecidos como uma maneira de resolver disputas.

> Esse impulso dado ao princípio agonístico, que parece estar novamente levando o mundo em direção ao jogo, deriva principalmente de fatores externos e independentes da cultura propriamente dita, numa palavra, dos meios de comunicação, que tornaram toda espécie de relações humanas extraordinariamente fáceis. A técnica, a publicidade e a propaganda contribuem em toda a parte para promover o espírito de competição, oferecendo em escala nunca igualada os meios necessários para satisfazê-lo. É claro que a competição comercial não faz parte das imemoriais formas sagradas do jogo. Ela surge apenas a partir do momento em que o comércio passa a criar campos de atividade em que cada um precisa esforçar-se por ultrapassar o próximo.

Portanto, aqui é onde entra de fato a relação do jogo com a cultura midiática. Os processos tecnológicos, a lógica de produção e consumo que pauta a sociedade, a massificação que promove a pasteurização das manifestações culturais: todos esses fenômenos contribuem para uma apropriação do jogo pela cultura midiática, tema que será mais amplamente abordado no capítulo subsequente. Contudo, de maneira sintética, me proponho a afirmar, sob o risco de soar categórico: o consumo midiático tem usurpado, crescentemente, o espaço do lúdico no tempo do ócio.

2 TRAPAÇA MIDIÁTICA

Um dos grandes temas que permeia a história humana desde o advento do projeto da Modernidade é o fim da *terra incognita.* Com o desenvolvimento tecnológico, não apenas os transportes se tornaram mais velozes, como também os meios de comunicação, de maneira a permitir conexões entre seres humanos em distintas partes do globo. Enquanto a entrada no século XX é marco de um mapeamento da superfície terrestre que tende ao total, a entrada no século XXI marca uma proximidade, ainda que por vezes virtual, exacerbada entre os habitantes do planeta. Em um voo comercial, é possível cruzar um continente em questão de horas. A conexão com os habitantes do outro lado do mundo, via telefonia ou internet, é instantânea. O efeito imediato disso é uma exacerbação da velocidade, num processo amplamente analisado pelo filósofo Paul Virilio (1996), que afirma que nossa sociedade é *dromocrática*, ou seja, governada pela velocidade.

É patente a relação da Comunicação com o espaço-tempo (ROMANO, 1998a). Cabe às TICs alargar ou encurtar a relação espaço-tempo. Exemplos de tal afirmação são as gravações, cuja função é perpetuar um fenômeno perene, e as ligações telefônicas, que conectam duas pessoas separadas por um determinado espaço. Romano aponta ainda para a

existência de duas percepções espaço-temporais: pública e privada. O espaço e o tempo públicos, por serem compartilhados, precisam ser quantificáveis, de modo que tendem à linearidade. Já no âmbito privado, tempo e espaço comportam-se de maneira não-quantificável e não-linear, dado o seu caráter subjetivo. Com o desenvolvimento das TICs, a percepção do espaço passa a tender ao infinito, assim como a do tempo passa a tender ao nulo[22]. Por conta disso, as esferas pública e privada do espaço-tempo passam a se confundir. Sobretudo, a dinâmica de cada uma delas passa a contaminar a outra: quantificamos o que deveria ser não-quantificável, tal como o tempo que passamos com a pessoa querida, assim como transformamos em infinito o que deveria ser limitado e quantificável, tal como a conversão do espaço de trabalho no espaço privado[23].

No que diz respeito ao jogo, os três autores convidados para discutir o tema (Huizinga, Caillois e Winnicott) são unívocos sobre a relação desse com os limites espaço-temporais, conforme exposto no capítulo anterior. Winnicott (2019) e Huizinga (2017) devotam parte significativa de suas reflexões ao assunto, seja sob o nome de zona transicional, seja sob o nome de círculo mágico (conceitos que doravante tomarei como paralelos). Ao tomar o mundo atual como um mundo de extremos, onde os fenômenos tendem a se dividir entre infinitos e imediatos, como essas zonas transicionais/círculos mágicos se comportam? Se a zona transicional winnicottiana é, por excelência, o espaço da experiência,

22. Embora a Física e a Matemática não sejam minha área de *expertise*, é possível observar uma analogia ao conceito de *dromocracia* de Virilio. Se a velocidade é igual à variação de espaço dividida pela variação de tempo, a divisão de um número que tende ao infinito por um que tende ao nulo reforça ainda mais o caráter titânico da velocidade. Pondero se a relação entre metros por segundo e bits por segundo não seria um termômetro de tal mudança de ordem de grandeza da velocidade na qual, no lugar de criar uma relação espaço-temporal, cria uma relação informativo-temporal.
23. O próprio termo *home office* contém em si a semente de tal conceito: como domiciliar é o adjetivo e escritório o substantivo, escritório domiciliar implica que o lugar passa a ser, acima de tudo, local de trabalho. Ao contrário do comum imperativo *trabalhe em casa*, penso que o mais correto seria *more no trabalho*.

o que ocorre quando ela é impossibilitada, seja por se tornar nula, seja por se tornar infinita?

Inicialmente, procuro em Caillois (2017) as respostas. Se a experiência se torna impossível, assim também o são os *jogos turbulentos*. Restam os *jogos regrados*, uma prisão inexorável destinada à regulamentação do mundo habitado[24]. Visto por outro referencial, seria a jaula de aço proferida por Weber (2004). Mais do que isso: se os espaços e tempos se confundem, é possível inferir que o que está dentro e o que está fora do círculo mágico assim também o fazem. Nesse sentido, Caillois (2017, p. 87) enfatiza que "ao opor firmemente o mundo do jogo ao mundo da realidade, ao ressaltar que o jogo é essencialmente uma atividade *à parte*, deixam prever que toda contaminação com a vida cotidiana corre o risco de se corromper e de arruinar sua própria natureza".

Seria possível contestar tal afirmação de Caillois, uma vez que correr o risco de se corromper não implica automaticamente na corrupção. Contudo, a exposição do autor sobre manifestações de jogos corrompidos não deixa dúvidas, uma vez que, infelizmente, tratam-se de fenômenos comuns no nosso entorno: o jogo de competição corrompido se manifesta como violência; o de acaso, como superstição; o de simulacro, como alienação; e, por fim, o de vertigem como a euforia decorrente do consumo de drogas. Não seria um exagero pessimista apontar que se tratam de quatro características morbidamente presentes na nossa sociedade. Reflexões competentes sobre a violência e o consumo exacerbado de drogas compõem o *métier* das mais diversas áreas do conhecimento[25]. Quanto à superstição, foi alvo de estudo da Filosofia (Baruch Espinoza) e da Psicologia (Burrhus Frederic Skinner), para citar duas áreas. Acredito que, aos estudos da Comunicação, cabe um aprofundamento

24. Talvez não seja tanta coincidência assim a prevalência da *economia* nesse cenário, uma vez que economia (do helênico *oikos-nomos*) poderia ser traduzida como *regulamentação do mundo habitado*.

25. Uma pesquisa exploratória sobre *violência* e *drogas* no banco de teses da CAPES, realizada em 15 de fevereiro de 2019, retorna mais de dez mil resultados para cada uma das palavras.

sobre a alienação, uma vez que as mídias parecem desempenhar um papel central nesse processo. Nesse sentido, assumo que as mídias se interpõem entre o indivíduo e a experiência, de maneira a assumir um papel de mediação. Sobre esse aspecto, o historiador Hakim Bey (1994a, p. 7, tradução própria) afirma que:

> Toda experiência é mediada – pelos mecanismos de percepção sensorial, lembrança, linguagem, etc. [...] Todavia, a mediação ocorre em graus [...], de acordo com a intensidade de participação imaginativa que demandam. [...] A mediação equivale a uma divisão, e essa divisão equivale à "alienação".

Retomo Romano (1998a), para quem a principal diferença entre o espaço-tempo público e privado é que o primeiro é compartilhado. No que tange esse compartilhamento, como exposto no capítulo anterior, é possível refletir acerca dos meios de comunicação de massa assumirem o papel que outrora pertenceu ao jogo, no que diz respeito a fortalecer um imperativo de competitividade (HUIZINGA, 2017).

Com isso, o argumento que pretendo defender no decorrer desse capítulo é que esse fenômeno se insere como parte de um processo. Tal processo perpassa nossa sociedade, nossa estrutura comunicacional e até mesmo nosso paradigma epistemológico. Tais esferas se sobrepõem (mesmo que paradoxalmente), alimentam e são alimentadas umas pelas outras, de modo que observar cada uma delas pode fornecer pistas sobre o todo, de maneira que assumo os princípios *dialógico*, *recursivo* e *hologramático* (MORIN, 2007) como base para minha reflexão, no lugar de apontar para um falacioso determinismo de alguma dessas esferas.

2.1 Paradigma objetificador

No presente item, busco trazer uma visão crítica ao paradigma hegemonicamente vigente, no sentido de apontar como essa lógica de pensamento faz parte do mesmo fenômeno que a *gamification*. Reforço que a minha intenção é refletir sobre os aspectos que evidenciam um possível mutualismo epistemológico, sem criar uma relação de causalidade. Sobre o emprego do termo paradigma[26], adoto a noção apontada por Morin (2007, p. 10):

> Qualquer conhecimento opera por seleção de dados significativos e rejeição de dados não-significativos; separa (distingue ou disjunta) e une (associa, identifica); hierarquiza (o principal, o secundário) e centraliza (em função de um núcleo de noções-chave); essas operações, que se utilizam da lógica, são de fato comandadas por princípios "supralógicos" de organização do pensamento ou *paradigmas*, princípios ocultos que governam nossa visão das coisas e do mundo sem que tenhamos consciência disso.

Portanto, o paradigma se apresenta como um agente inconsciente que direciona nossa perspectiva. Muito embora a formação de um paradigma possa ter origem em um mito (o que faria com que pudesse ser classificado como *entidade cosmobioantropomórfica*), o paradigma opera como uma *entidade logomorfa*[27]. Esse elemento, isolado, já permite conjecturar o motivo de se comportar como um princípio oculto supralógico: o paradigma teria existência na realidade imaginária, distinta da realidade concreta. Ou seja, muito embora não seja passível

26. Para uma discussão abrangente e aprofundada sobre paradigmas, indico *A estrutura das revoluções científicas* (KUHN, 1998).

27. Em caráter não conclusivo e de questionamento, pondero se essa noção pode fornecer uma importante pista acerca da confusão gerada pelo fato da Ciência, por vezes, depender mais de crença do que de lógica. De qualquer forma, julguei coerente registrar tal inquietação. Paralelamente, observo que o filósofo francês Gaston Bachelard (1996) aborda os princípios subjacentes à epistemologia, no que chama de psicanálise do conhecimento. Posteriormente, Bachelard iria se dedicar aos estudos do Imaginário.

de observação direta, sua existência ainda assim interfere significativamente em operações observáveis. Portanto, é por essa trilha de rastros que me proponho a seguir, uma vez que assumo a impossibilidade de alcançar a entidade em si.

Para tanto, me atenho a uma consonância teórico-metodológica: uma vez que observo os princípios da complexidade, considero coerente recorrer prioritariamente ao próprio Edgar Morin (2007) ao realizar a crítica de tal paradigma. Paralelamente, fazem-se presentes as reflexões de Fritjof Capra (2006) e Max Weber (2004). Considero que os três autores realizam críticas que dialogam entre si, mesmo que Morin aponte um *paradigma de simplificação*, enquanto Capra fale em *paradigma mecanicista* e Weber em *desencantamento do mundo.* Por isso, optei por não assumir o termo de nenhum dos três autores. Paradigma objetificador, por sua vez, parece-me abarcar simplificação, mecanicismo e desencantamento. A primeira afirmação, no sentido de delinear tal paradigma, é dada por Morin (2007, p. 76):

> Pode-se diagnosticar, na história ocidental, a hegemonia de um paradigma formulado por Descartes. Descartes separou de um lado o campo do sujeito, reservado à filosofia, à meditação interior, de outro lado o campo do objeto em sua extensão, campo do conhecimento científico, da mensuração e da precisão. Descartes formulou muito bem esse princípio de disjunção, e esta disjunção reinou em nosso universo. Ela separou cada vez mais a ciência e a filosofia. Separou a cultura dita humanista, a da literatura, da poesia e das artes, da cultura científica. A primeira cultura, baseada na reflexão, não pode mais se alimentar nas fontes do saber objetivo. A segunda cultura, baseada na especialização do saber, não pode se refletir nem pensar a si própria.

Tal ruptura entre sujeito e objeto é alvo de críticas, conforme a própria metodologia adotada aponta. Além disso, uma opção à disjunção entre os saberes também é abordada pelo método da compreensão, já mencionado anteriormente. Nesse momento, minha preocupação é

mais no sentido de evidenciar o diálogo entre os autores propostos. A crítica para tal paradigma, assim penso, surgirá consequentemente a tal diálogo.

Nesse sentido, observo que Capra (2006) aponta como características do pensamento mecanicista autoafirmativo a racionalidade, a análise, o reducionismo e a linearidade. Em consonância, tal paradigma germina os valores de expansão, competição, quantificação e dominação. Aqui, observo a relação focal da presente discussão: os paradigmas, além de constituírem princípios *supralógicos*, também formatam os valores dos indivíduos e/ou sociedades que comungam com seus pressupostos. É ao analisar de forma racional que o objeto é reduzido a uma linearidade. Ou seja, "uma visão de mundo classificadora, analítica, reducionista, numa causalidade linear" (MARUYAMA apud MORIN, 2007, p. 23). A partir desse processo, é possível quantificar. A quantificação permite a expansão e, por conseguinte, a competição. Finalmente, quando a competição é vencida e/ou a expansão é efetivada, surge a dominação.

Aqui, faz-se necessário apontar a diferença entre racionalidade e racionalização. De acordo com Morin (2007, p. 70):

> A racionalidade é o jogo, é o diálogo incessante entre nossa mente, que cria estruturas lógicas, que as aplica ao mundo e que dialoga com esse mundo real. Quando este mundo não está de acordo com nosso sistema lógico, é preciso admitir que nosso sistema lógico é insuficiente, que só encontra uma parte do real. A racionalidade, de todo modo, jamais tem a pretensão de esgotar num sistema lógico a totalidade do real, mas tem a vontade de dialogar com o que lhe resiste.

A definição de Morin deixa patente que minha crítica não se destina à racionalidade. Pelo contrário, é fruto dela. A crítica aqui cabível é ante a racionalização, que "consiste em prender a realidade num sistema coerente. E tudo o que, na realidade, contradiz esse sistema coerente é afastado, esquecido, posto de lado, visto como ilusão ou

aparência" (MORIN, 2007, p. 70). Nesse sentido, o diagnóstico de Weber (2004) aponta para uma transmutação/corrupção da racionalidade em racionalização. Dissociado do sujeito, o mundo se torna mero objeto, passível de dominação. A quantificação, a expansão e a competição apontadas por Capra operam como instrumentos para tal. Ao mesmo tempo, os sujeitos são enredados por essa mesma teia de sentidos que eles próprios criaram. Uma cela abstrata de abstração[28]. Conforme Morin (2007, p. 43):

> E assim toma forma o paradigma-chave do Ocidente: o objeto é o conhecível, o determinável, o isolável, e por consequência o manipulável. Ele detém a verdade objetiva e, neste caso, ele é *tudo* para a ciência, mas manipulável pela técnica, ele não é *nada*. O sujeito é o desconhecido, desconhecido porque indeterminado, porque espelho, porque estranho, porque totalidade. Assim, na ciência do Ocidente, o sujeito é o *tudo-nada* de toda verdade, mas ao mesmo tempo ele não passa de "ruído" e erro frente ao objeto.

O paradigma converte-se em paradoxo. A busca pela totalidade afirma-se também como a demanda pelo niilismo. Os meios tornam-se o fim em si, como aponta Weber (2004). Nesse sentido, gostaria de frisar a hierarquização entre objeto e sujeito, no qual o objeto recebe destaque. Torna-se hierarquicamente superior justamente por ser manipulável e determinável. Numa visão romântica, constitui o princípio pelo qual a dominação do objeto, antes um obstáculo a ser superado no caminho da realização do sujeito, passa a ser a própria realização do sujeito. Numa visão pragmática, faço valer a escolha do título para essa parte da pesquisa: *Maya*. A sobreposição do conceito ante a realidade. Talvez coincidentemente, *Maya* é traduzida como poder. E não seria exagero dizer que o paradigma objetificador *frutifica* e/ou *é fruto de* uma relação de poder.

---

28. Por mais paradoxal que pareça, a ambiguidade do termo *cela abstrata de abstração* é intencional. Com esse termo, me refiro tanto a uma cela que impossibilita a abstração, quanto a uma cela intangível que compele a uma indefinida abstração.

Para Morin (2007), a revanche do sujeito se daria pela moral e pela ideologia. Weber (2004) aponta para um sentido similar quando evidencia a ascensão da ética protestante. Tal transição é emblemática na conversão do mago em sacerdote. Enquanto o primeiro possui uma relação subjetiva com o mundo, que diz respeito à sua própria vivência e aos outros sujeitos que com ele se relacionam (sua clientela), o segundo é institucionalizado, e seu poder sobre seu *rebanho* advém de dogmas universalizados. Similarmente, Caillois (2017) afirma que o xamã é figura emblemática das sociedades de caos, ao passo que nas sociedades de contabilidade tal posto é ocupado pelo mandarim: enquanto o primeiro se funda na experiência, o segundo é fruto da disciplina. Assim, é possível chegar à afirmação de que:

> Ora, este paradigma do Ocidente, afinal um filho fecundo da esquizofrênica dicotomia cartesiana e do puritanismo clerical, comanda também o duplo aspecto da práxis ocidental, de um lado antropocêntrica, etnocêntrica, egocêntrica quando se trata do sujeito (porque baseada na autoadoração do sujeito: homem, nação ou etnia, indivíduo), de outro lado e correlativamente manipuladora, frieza "objetiva" quando se trata do objeto. Não deixa de ter relação com a identificação da racionalização com a eficácia, da eficácia com os resultados contabilizáveis. Ele é inseparável de toda uma tendência classificacional reificadora, etc. Tendência corrigida, às vezes com vigor, às vezes suavemente, por contratendências aparentemente "irracionais", "sentimentais", românticas, poéticas (MORIN, 2007, p. 55).

Destarte, o objeto é favorecido especificamente por ser determinável, quantificável e, sobretudo, manipulável. Nesse paradigma objetificador, apresentam-se duas opções ao sujeito: a subalternidade a uma hierarquia cristalizada ou a submissão à condição de objeto, de modo que possa ser visto de maneira quantificável, determinável e manipulável.

2.2 Comunicação econômica

A afirmação de que a Comunicação[29] pode ser um instrumento de manipulação não é, de maneira alguma, inédita. Tampouco, incontestável. É possível até dizer que tal discussão está datada: a Comunicação é apenas uma das instâncias capazes de influenciar as tomadas de decisões dos indivíduos. Contudo, a discussão a que me proponho diz respeito à relação entre a Comunicação e o paradigma. Vale lembrar que, para o físico Thomas Kuhn (1998, p. 218), paradigma "indica toda a constelação de crenças, valores, técnicas, etc..., partilhadas pelos membros de uma comunidade determinada", ou seja, "é aquilo que os membros de uma comunidade partilham e, inversamente, uma comunidade científica consiste em homens que partilham de um paradigma" (KUHN, 1998, p. 219). Considero que a palavra-chave aqui presente é *partilha.*

Se existe a necessidade da partilha para a instituição de um paradigma para uma determinada comunidade, é pertinente que se pense no papel da Comunicação nessa partilha. É sobre essa questão que o presente item procura argumentar. Existe um paradigma que prega a separação do sujeito e do objeto. Nesse processo de separação, atribui ao primeiro o erro, o desvio, porque não é mensurável, enquanto ao segundo, concede a centralidade, uma vez que a ele se aplicam operações racionais de análise, de maneira a ser percebida uma certa linearidade e, portanto, previsibilidade.

Assim, aponto que a perspectiva hegemonicamente vigente da Comunicação, enquanto ciência, parece compartilhar alguns desses valores. Ao refletir sobre o processo histórico pelo qual a Comunicação passa do século XVII em diante, Vicente Romano observa o mesmo processo de dissociação entre sujeito e objeto. Dessa forma:

29. Ressalto que, nesse item, o uso do termo Comunicação privilegia a percepção de sua função informacional (ROMANO, 2004).

> [...] a natureza não era só um conjunto de coisas. Passou a considerar-se cada vez mais como uma estrutura mecânica que se poderia decompor e voltar a compor de várias maneiras. A natureza externa e a humana eram concebidas como rigorosamente separadas. Hoje esta dicotomia é pensada em termos de natureza e cultura, natureza e história, rural e urbano, matéria e mente, pares opostos que refletem a divisão entre existência imaterial e cultura. Esta linha de pensamento oferece uma terceira dicotomia. A própria natureza humana se divide em espírito e corpo, inteligência e sentimento, razão e emoções. Este dualismo se expressa hoje de muitas maneiras: biologia e psicologia, arte e ciência, etc. Por último, a natureza social também se apresenta de forma dicotômica. A sociedade se define como os indivíduos que a constituem, o que se denomina individualismo metodológico (ROMANO, 2004, p. 28-29, tradução própria)[30].

É patente que a crítica perpetuada por Romano apresenta diversos pontos de contato com os posicionamentos de Weber, Morin e Capra trazidos no item anterior. É nesse sentido que trago a acepção de Comunicação hegemonicamente vigente. Entre os polos emissor e receptor, exacerba-se o papel das mídias. As mídias (objeto) passam a ser, porque facilmente quantificáveis e determináveis, a parcela hierarquicamente superior dos estudos da Comunicação[31].

Dentro dessa perspectiva comunicacional, é coerente que os polos do processo sejam substituídos por mecanismos, de maneira que todo o

30. A obra de Romano é de difícil acesso. Embora exista a perspectiva da publicação de versão brasileira, até o presente momento não existe nenhuma previsão concreta. É possível, contudo, acessar uma versão embrionária, extremamente sintética, em que o próprio Romano esboça o que viria a ser a obra em questão. Tal versão encontra-se disponível em: https://goo.gl/zZNQdB.
31. É preciso reconhecer que minha própria pesquisa se insere nessa lógica. Uma vez que a área de concentração do Programa de Pós-Graduação, a linha e o grupo de pesquisa em que estou inserido incluem a palavra *mídia* em seus títulos, torna-se patente que minha pesquisa também centralize uma mídia. Nesse sentido, minha preocupação é observar a cultura como fator subjacente para esse processo.

modelo possa ser objetivamente percebido. Como apontou Capra, ao valor da quantificação, segue a expansão, a competição e a dominação. É dada a largada para a expansão exacerbada das inovações nas TICs. Romano (2004, p. 16, tradução própria) observa que:

> As inovações começam nos setores militar e econômico e passam para o setor privado. Assim, a lógica da superação do tempo e do espaço, determinantes nas esferas militar e econômica, é aplicada na esfera privada. Nesse sentido, a interação com o entorno é o resultado da política militar e econômica. O antigo aforismo de que uma sociedade é como ela se comunica é modificado no sentido de que uma sociedade é como é comunicada na economia. [...] Por meio da biosfera, sabe-se que muitas intervenções específicas em contextos naturais podem levar à inversão. Quanto mais se apliquem as TICs (Tecnologias de Informação e Comunicação) ou as mídias na comunicação cotidiana, mais serão reforçados os processos de descontextualização, perda de lugar, tempo e sensorialidade na comunicação e na experiência. Onde e como os perigos desta evolução são procurados depende, por sua vez, dos interesses específicos. Assim, por exemplo, faz sentido analisar suas repercussões nas estruturas de poder e dominação e na organização da sociedade.

É interessante deixar em evidência que os valores do paradigma mecanicista, segundo Capra, são características essenciais tanto do setor militar quanto do setor econômico, assim como para essa perspectiva comunicacional. Tanto que a ligação entre globalização financeira e as TIC é umbilical – não seria possível um mercado financeiro internacional sem tecnologias de comunicação que o permitissem. Ao mesmo tempo, os conglomerados midiáticos desempenham um papel crescente na economia mundial (ROMANO, 2004).

A reflexão de Romano não surge *ex nihilo*. Para compreender em profundidade a relação entre comunicação, economia e tecnologia que o autor advoga, considero necessário um mergulho em sua trajetória

acadêmica. Um dos mentores de Romano foi o cientista político e jornalista Harry Pross. Dentre as inquietações de Pross, figura a relação entre comunicação e poder. De suas reflexões, surge o conceito de economia do sinal, intimamente ligado com sua proposta de teoria da mídia (PROSS, 1987).

A economia do sinal versa sobre o fato de que o emissor usualmente deseja economizar o esforço para realizar uma emissão. Quanto maior for seu alcance espaço-temporal, ou seja, quanto mais pessoas forem atingidas pelo mesmo sinal, mais econômica é a emissão. Dito de outra maneira, a economia do sinal visa "alcançar em tempo mais curto através de espaços mais amplos o público mais numeroso para o maior número possível de mensagens segundo o princípio do custo mínimo" (ROMANO, 2004, p. 75, tradução própria). Por conta disso, dá-se a demanda do aperfeiçoamento da técnica dos sinais[32].

Nesse sentido, a teoria da mídia observa distintos patamares da economia do sinal. Na mídia primária, não existe nenhum aparato entre o emissor e o receptor. Exemplos disso são quaisquer formas de emissão de sinal que dependam única e exclusivamente do corpo, tais como a fala e os gestos. Na mídia secundária, existe um aparato que auxilia a emissão – caso das pinturas e demais formas de grafia, assim como parte significativa dos instrumentos musicais. Aqui, já é percebido um deslocamento na dinâmica espaço-temporal: um texto, por exemplo, pode ser lido em um local e/ou em um tempo distinto da pessoa que o escreveu.

Por último, a mídia terciária compreende aquelas em que existe um jogo de aparatos (dois ou mais) entre a emissão e a recepção: pelo menos um que codifica a mensagem de maneira a aumentar a eficiência da emissão e um que a decodifica para que possa ser recebida. Os exemplos abundam,

32. Tal aperfeiçoamento da técnica apresenta-se como um processo cíclico de *inovação-comercialização-massificação-declínio*: após o período inicial de comercialização de inovação, os preços costumam cair, de modo que é necessário desenvolver inovações subsequentes a fim de arcar com os custos de investimento do processo (PROSS apud ROMANO, 2004).

tal como a emissão de uma imagem via internet, convertida em linguagem binária, e decodificada novamente como imagem no aparato que a recebe. Via de regra, a mídia terciária refere-se aos meios eletrônicos[33].

Destarte, a discrepância entre a economia de sinal quase nula na mídia primária e a economia de sinal extremamente eficaz da mídia terciária costuma tecer relações de poder. Isso porque, de acordo com Romano (2004, p. 80, tradução própria):

> O poder de uns seres humanos sobre outros se baseia na apropriação do biotempo orgânico, o qual é insubstituível, e pressupõe competência de sinais. Quanto mais longe e mais rápido chegue o sinal, quanto mais pessoas o percebam, mais biotempo pode ser colonizado pelo emissor do sinal e, por fim, salvar-se o próprio biotempo.

Concomitantemente, retomo a reflexão de que a mediação é uma forma de alienação (BEY, 1994a). Tal alienação apresenta-se gradiente, cuja variação é dada de acordo com o grau de mediação. Nesse sentido, é esperado que, a fim de consolidar uma relação de poder, os processos comunicacionais com maior grau de mediação sejam privilegiados.

Observo que tal perspectiva exacerba de maneira descomedida as relações de hegemonia: a capacidade de emitir o sinal economicamente possibilita a mercantilização dessa apropriação do biotempo, o que permite que mais recursos estejam disponíveis para investir em inovações que aumentam ainda mais a economia do sinal. Observar os conglomerados midiáticos no começo do século XXI aponta para uma concentração exacerbada do poder de emissão, uma vez que:

> O mercado mundial terminou nas mãos de oito multinacionais: Disney,

33. Pode-se dizer que, enquanto a mídia secundária é análoga ao Prometeu mítico, ou seja, fruto da técnica, a mídia terciária é tributária da eletricidade tal qual a criatura do Dr. Frankenstein literário, ou seja, é cria da conversão da técnica (libertação das limitações impostas pela natureza) em tecnologia (dominação humana sobre a natureza).

> AOL, Time Warner, Sony, News Corporation, Viacom, Vivendi e Bertelsmann. Nenhuma destas megaempresas existia como tal há apenas 15 anos. Hoje figuram entre as 300 maiores empresas não-financeiras do mundo. Das oito, somente três são claramente estadunidenses. Conjuntamente, estas "oito magníficas" possuem os principais estúdios cinematográficos dos EUA; todas as redes de TV norte-americanas, menos uma; 85% do mercado mundial de música; quase todos os canais comerciais de TV a cabo nos EUA e no mundo; e assim sucessivamente (ROMANO, 2004, p. 98, tradução própria).

Tal levantamento evidencia os valores de expansão e dominação do paradigma hegemonicamente vigente. Contudo, essa diminuição de diversidade aponta para a tendência dos meios de comunicação em massa de uniformizarem seus receptores (ROMANO, 2004). Uma vez que a experimentação constitui papel central na formação do indivíduo (WINNICOTT, 2019), assim como na aprendizagem dos processos de relacionamento e comunicação, a consequência dessa mediação uniformizada seria precisamente a formação de uma mentalidade submissa (ROMANO, 1998b). Isso porque, "em última instância, o sistema comercial impõe sérias limitações a quaisquer política e cultura emancipatórias" (ROMANO, 2004, p. 103, tradução própria). Esse receptor, agora não apenas um agente passivo da transmissão de informação, mas também *formatado por* e *submetido a*, corresponde à conversão do sujeito em objeto: tornou-se espectador.

2.3 Sociedade espetacular

A inquietação de Harry Pross acerca da economia do sinal (que o levou, consequentemente, à teoria da mídia) germinou em pelo menos dois de seus antigos estudantes: um deles é Vicente Romano, com presença mais acentuada nas últimas páginas; o outro, responsável por trazer as ideias de Pross (e de Romano) ao Brasil, é Norval Baitello Junior.

As preocupações de Romano versam, sobretudo, acerca de um desequilíbrio no ecossistema midiático que tem como consequência a perda de diversidade cultural. Em outras palavras, inquieta-se sobre a concentração exacerbada de conglomerados midiáticos que privilegiam a mídia terciária. Baitello Junior (2014), por sua vez, denuncia a sedação e o apagamento do corpo, substituído pela imagem.

Para Baitello Junior, a apropriação de imagens exteriores nutre as imagens interiores[34]. Tal apropriação exige tempo, uma vez que é necessário confrontar e colocar em diálogo essas duas modalidades de imagens. Contudo:

> Quando não temos o tempo – na mídia terciária, não temos o tempo da decifração –, ocorre uma inversão. Em vez de as imagens nos alimentarem o mundo interior, é nosso mundo interior que vai servir de alimento para elas, girar em torno delas, servir de escravo para elas. Transformamo-nos em sombras das imagens, ou objetos da sua devoração. No momento em que não as deciframos, não nos apropriamos delas e elas nos devoram (BAITELLO JUNIOR, 2014, p. 49).

A esfinge parece ter vencido o dilema. Baitello Junior desdobra a questão em uma relação distorcida entre corpos e imagens: ao passo que, tradicionalmente, corpos devoram corpos (antropofagia pura) e imagens devoram imagens (iconofagia pura), teríamos também a presença de relações nas quais imagens devoram corpos (antropofagia impura) e corpos devoram imagens (iconofagia impura).

Minha atenção se volta, sobretudo, aos processos impuros, uma vez que, "ao contrário de uma apropriação, trata-se aqui de uma expropriação de si mesmo" (BAITELLO JUNIOR, 2014, p. 130). Isso porque,

34. A fim de simplificar a fruição, as imagens interiores serão tratadas como sinônimo do termo imaginação. Para uma exposição mais aprofundada acerca de tais imagens, recomendo a leitura dos conceitos de *imagem exógena* e *imagem endógena* (CONTRERA; BAITELLO JUNIOR, 2006).

com a centralidade das imagens (objetos) ante os corpos (sujeitos), passa a haver uma inversão de valores: os corpos, objetificados, servem e são manipulados pelas imagens. Tal servidão e manipulação são representadas pela atenção desprendida dos corpos e sugada pelas imagens.

A consequência imediata de tal parasitismo é a sedação dos corpos. O corpo, desprovido de movimento, aumenta a atenção destinada às imagens. À sedação dos corpos, cuja grande materialidade é a onipresença de assentos que costumam estar presentes no entorno de cada um de nós, corresponde o assentamento do pensamento: desprovido da nutrição advinda da apropriação de imagens, o pensamento se domestica, se deixa dominar. Baitello Junior (2014, p. 51) aponta que:

> Para manter sentados os velhos e novos guerreiros, criaram-se instituições de educação, de formação, de informação e de entretenimento que nos acompanham a vida toda: as escolas, as igrejas, a mídia, a indústria de entretenimento. E seus instrumentos de sedação sempre foram e continuam sendo nada mais que as imagens (não importa em que linguagem, se acústico-verbais, visuais, cinético-performáticas, musicais, etc.). O processo de sedação encontra na crescente produção de imagens da mídia terciária um poderoso aliado.

Considero frutífero relacionar o binômio iconofagia-sedação com aquilo que Guy Debord denomina como *sociedade do espetáculo*. Friso que, para Debord (2003a, p. 27), "o espetáculo é o capital a um tal grau de acumulação que se torna imagem". Para além da discussão sob uma perspectiva estritamente marxista, pondero aqui sobre a economia do sinal. A emissão exacerbadamente concentrada poderia desencadear a prevalência da imagem, de modo que pondero que a era da iconofagia (BAITELLO JUNIOR, 2014) e a sociedade do espetáculo (DEBORD, 2003a) são correlatas. Nesse sentido, também se faz necessário explicitar que "o espetáculo não é um conjunto de imagens, mas uma relação social entre pessoas, mediatizada por imagens" (DEBORD, 2003a, p. 14). Ou

seja, não se trata apenas do acúmulo de capital de emissão, mas também da interposição dessas imagens nas relações sociais.

No recorte ao qual me comprometo, busco mostrar que essa perspectiva social sinaliza valores similares à abordagem comunicacional e ao paradigma anteriormente apresentados. Debord aponta para alguns desses valores compartilhados, de maneira que é tomado como ponto de partida para a reflexão proposta. Para o autor:

> A perda da qualidade – tão evidente em todos os níveis da linguagem espetacular – dos objetos que louva e das condutas que regula, não faz outra coisa senão traduzir as características fundamentais da produção real, que repudiam a realidade: a forma-mercadoria é de uma ponta a outra a igualdade consigo mesma, a categoria do quantitativo. É o quantitativo que ela desenvolve, e ela não se pode se desenvolver senão dele (DEBORD, 2003a, p. 29).

Observo, a partir da moldura teórica que condiciona meu olhar, que o quantitativo debordiano dialoga com aquilo que o ensaísta Walter Benjamin (1987a), uma das bases do pensamento de Baitello Junior, denomina como *valor de exposição*. Contrário ao valor de culto, que prioriza a existência das imagens, o valor de exposição privilegia a visibilidade das mesmas.

Nesse sentido, à categoria quantitativa debordiana, corresponde o valor de exposição benjaminiano: quanto maior a frequência de exibição da imagem, mais eficiente ela é, numa lógica econômica de transmissão de informação. Oposto a isso, o valor de culto é qualitativo: é o fato de existir que qualifica a imagem, de maneira que a própria relação com a imagem se dá por um processo ritualizado que permite, ao traçar um paralelo com Baitello Junior, a apropriação da mesma. Benjamin (1987b) irá corroborar tal relação entre experimentação e reprodutibilidade ao afirmar que à narrativa se opõe a informação – e que a principal diferença entre ambas é que a primeira bebe dos

mananciais da experiência, enquanto a segunda toma por base a eficiência da transmissão.

Outro ponto de contato entre as características paradigmáticas e comunicacionais previamente enunciadas é a relação com o tempo, uma vez que "o tempo pseudocíclico consumível é o tempo espetacular, em sentido restrito, tempo de consumo de imagens, em sentido amplo, imagem do consumo do tempo[35]" (DEBORD, 2003a, p. 124). A sentença de Debord é categórica ao demonstrar a usurpação do tempo pelas imagens. E cabe salientar novamente que a instituição do poder se dá pela colonização do biotempo (ROMANO, 2004).

O espetáculo debordiano é ainda fruto de uma visão disjuntiva entre produção e produto, ou ainda produção e consumo. É hegemonicamente vigente um paradigma que separa o sujeito do objeto, uma comunicação que separa emissor de receptor, e uma sociedade que divide entre espetáculo/imagem e espectador/corpo. Se existe separação, consequentemente haverá hierarquização. Nesse sentido, "o espetáculo é a ideologia por excelência, porque expõe e manifesta na sua plenitude a essência de qualquer sistema ideológico: o empobrecimento, a submissão e a negação da vida real" (DEBORD, 2003a, p. 161-162). Mais uma vez, evidencio a relação dos conceitos debordianos com a reflexão benjaminiana: para o autor alemão, a barbárie das guerras mundiais do século XX causa uma miséria da experiência, de modo que passa a ser compreensível, ante a possibilidade de revisitar o horror das memórias de trincheiras e extermínios, uma negação da vida real (BENJAMIN, 1987c).

Sobretudo, é sob a forma da ideologia que o espetáculo se apresenta aos umbrais do século XXI. A imagem (enquanto capital acumulado) prevalece nos espaços onde o desenvolvimento econômico é exacerbado. Termômetro disso é a força das marcas oriundas de países ditos

35. A critério de ilustração, talvez um dos mais emblemáticos retratos da imagem do consumo do tempo seja o quadro *Saturno devorando o filho*, de Francisco de Goya.

desenvolvidos. Mas, num mundo onde não mais existe *terra incognita*, a ideologia espetacular assume o papel de devoradora. Pois, conforme Debord (2003a, p. 41):

> Não é somente pela sua hegemonia econômica que a sociedade portadora do espetáculo domina as regiões subdesenvolvidas. Domina-as *enquanto sociedade do espetáculo*. Lá onde a base material ainda está ausente, a sociedade moderna já invadiu espetacularmente a superfície social de cada continente. Ela define o programa de uma classe dirigente e preside sua constituição. Do mesmo modo que apresenta os pseudobens a cobiçar, ela oferece aos revolucionários locais os falsos modelos de revolução.

Por conta disso, assumo a preocupação do filósofo Raoul Vaneigem, contemporâneo e interlocutor de Guy Debord. Para Vaneigem (2016[36], p. 13), "até mesmo a crítica do espetáculo se travestiu agora de espetáculo crítico". Nesse sentido, o crítico do espetáculo que faz uso da própria estrutura espetacular ainda é um crítico? Por outro lado, o crítico do espetáculo que renega a estrutura que rege a sociedade em que vive deve ser tolerado por essa mesma sociedade?

Para além de assumir um ou outro lado nessa querela, a denúncia que faço é que tal polarização é fértil para a criação de grupos que são fechados, marcados pela endogamia das ideias e pelo narcisismo (uma vez que rejeitam tudo o que não é espelho). Um argumento que, de maneira alguma, é fruto de um pessimismo paranoide: o clubismo[37], frequente aos jogadores, é marcado pelo fato de que seus membros costumam sublinhar suas diferenças dos não-membros, assim como construir uma codificação própria, com o intuito de garantir o obscurantismo para os não-iniciados (HUIZINGA, 2017).

36. Essa versão da obra foi escolhida pela comodidade da leitura. Contudo, uma versão aberta encontra-se acessível em: https://goo.gl/M2rDEe.
37. Não por acaso, é corriqueiro o uso do termo *igrejinhas* pelos corredores acadêmicos para designar, de maneira pejorativa, tal clubismo.

Nesse sentido, a crítica a que me proponho visa denunciar o caráter de *Maya*: a assunção do conceito no lugar da realidade. Uma preocupação, assim a vejo, necessária, já que "o flerte com o não-conformismo participa também dos valores dominantes. A consciência do apodrecimento dos valores encontra lugar na estratégia de venda. A decomposição é cada vez mais mercantilizada" (VANEIGEM, 2016, p. 226). Faço ainda eco ao questionamento de Vaneigem (2016, p. 194):

> Ora, podemos perguntar se a moda, hoje muito difundida, de denunciar um certo condicionamento, propaganda, publicidade, isto é, *mass media*, não age como um exorcismo parcial que reforça uma maior e mais essencial mistificação por retirar a atenção sobre ela. É fácil censurar o exagero da imprensa vulgar e sensacionalista para cair na mentira elegante do *Le Monde*. A informação, a linguagem, o tempo não são as garras gigantescas com as quais o poder manipula a humanidade e a submete à sua perspectiva?

O desafio, portanto, é traçar uma crítica que não seja dirigida a um ou mais objetos, mas sim à própria estrutura objetificadora, que formata paradigmas, comunicações, sociedades e, por vezes, até mesmo as suas próprias críticas. Mas também considero que uma postura disjuntiva é incoerente ao meu posicionamento político-teórico-metodológico. A busca que me move é, metaforicamente, por brechas no asfalto, que permitam que plantas brotem. Nesse sentido, a meta não é derrubar o concreto e tampouco tapar as brechas: é observar a delicada harmonia entre a falha do asfalto que permite a planta nascer, assim como o enraizamento da planta que permite que a brecha não colapse. Advogo por uma ciência subversiva, que finge jogar o jogo, com o objetivo de denunciar sua efemeridade.

Para tanto, retomo que meu alvo é a própria estrutura da sociedade espetacular, em diálogo com a comunicação econômica e o paradigma objetificador. Tal perspectiva, fundada sobre o princípio do poder, seria marcada por três pilares: a coação, a mediação e a sedução.

Sinteticamente, Vaneigem (2016, p. 137) aponta que "a coação quebra os homens, a mediação ilude-os, a sedução do poder torna a sua miséria agradável".

A coação, primeiro dos pilares abordados, se sobressai como diretamente relacionada ao paradigma objetificador, uma vez que "o sentimento de humilhação nada mais é que o sentimento de ser objeto" (VANEIGEM, 2016, p. 46). Numa sociedade hierárquica, uma parcela significativa da validação do poder manipulador é convencer o manipulado de que essa é sua única possibilidade de existência.

Conforme Vaneigem, o trabalho encontra-se dentre os mais perversos mecanismos de coação. Essa discussão me importa, sobretudo, porque os autores que se dedicam ao estudo dos jogos, tais como Huizinga (2017), Caillois (2017) e Kamper (1998), são unívocos em opor o trabalho ao jogo. E na sociedade hodierna, onde paira a denúncia de que o jogo se tornou subterrâneo, "da aniquilação da energia da juventude à ferida aberta da velhice, a vida fende-se em todas as direções sob os golpes do trabalho forçado" (VANEIGEM, 2016, p. 70).

É Dietmar Kamper (1998), pensador que dialogou com Baitello Junior, quem dá indícios sobre o caráter de entidade que o trabalho assume. Tal entidade se manifestaria, sobretudo, pelo consumo: consumo da natureza no plano concreto e consumo do tempo no plano abstrato. Penso que não é mero acaso etimológico que o tempo livre do ócio era apropriado pelo jogo e que o tempo do negócio (literalmente a negação do ócio) é consumido pelo trabalho. E, mesmo quando não opera diretamente, a própria lógica do consumo faz com que o indivíduo seja coagido de volta ao trabalho, em prol de ter recursos para adquirir o que a imagem lhe compele a possuir.

A mediação, por sua vez, constitui a própria essência de tal perspectiva, já que "o poder é a soma das mediações alienadas e alienantes" (VANEIGEM, 2016, p. 123). Aqui, é importante reconhecer a ambiguidade da

mediação. Se em alguns casos constitui papel decisivo na sobrevivência humana (como é o caso da coesão da coletividade em torno da figura de um líder), em outros "o modo de ver imposto pelo poder 'abstrai' as mediações da sua função original, que é prolongar no mundo real as demandas da experiência vivida" (VANEIGEM, 2016, p. 121).

Faço valer a consonância do conceito de mediação vaneigeniano e da economia do sinal de Pross, anteriormente abordada. Tamanha é a similaridade que, para Vaneigem (2016, p. 116):

> [...] a essência da ideologia provém da quantidade: ela não passa de uma ideia reproduzida no tempo (o condicionamento pavloviano) e no espaço (a sua adoção pelos consumidores) um grande número de vezes. A ideologia, a informação, a cultura tendem cada vez mais a perder o seu conteúdo para se tornarem o quantitativo puro. Quanto menos uma informação tem importância, mais ela é repetida e com mais êxito afasta as pessoas dos seus verdadeiros problemas.

Nesse sentido, o pilar da mediação é nevrálgico para uma pesquisa que está inserida na área da Comunicação. Numa sociedade pautada pela saturação informacional, ao mesmo tempo em que é vítima da escassez comunicacional (CONTRERA, 2002), compreender a possibilidade de alienação decorrente da mediação me parece um caminho que necessita ser trilhado. Assim:

> Por ter sido apreendido por mediações alienadas (instrumentos, pensamentos, necessidades falsificadas), o mundo objetivo (ou a natureza, como se preferir) acabou ficando rodeado por uma espécie de tela que paradoxalmente aliena o homem de si mesmo à medida que o homem transforma esse mundo objetivo e se transforma (VANEIGEM, 2016, p. 110-111).

A tela, nesse caso, pode ser vista tanto metaforicamente quanto literalmente. Afinal, não é inédito nem contestável o fato de que as telas,

sejam de *smartphones* ou *tablets*, sejam de televisores, sejam de computadores, ocupam um papel relevante no convívio social hodierno. De fato, "a experiência vivida é substituída por imagens, formas, objetos, que a mediação alienada transmuta a experiência vivida em coisa" (VANEIGEM, 2016, p. 127).

Para Vaneigem, também a sociedade é mediada. Se outrora a mediação era exercida pela magia, que ligava/separava os homens da natureza, hoje é o princípio hierárquico que ocupa seu lugar, ao dividir tudo por meio da técnica. Por conta disso, os valores da sociedade e os motes do consumo soam em uníssono, uma vez que:

> Os mais belos modelos de aparelho de som ao *alcance de todos* (1). Faça parte você também da *grande família Renault* (2). A Carven lhe oferece qualidade. Escolha livremente dentro da variedade dos nossos produtos (3). No reino do consumo, o cidadão é rei. Uma monarquia democrática: igualdade diante do consumo (1), fraternidade no consumo (2) e liberdade por meio do consumo (3) (VANEIGEM, 2016, p. 91).

É precisamente essa métrica social do consumo que vai permear o terceiro pilar da perspectiva do poder: a sedução. Contudo, para abarcar o conceito de sedução, faz-se necessário abordar a relação entre mito e espetáculo, de acordo com Vaneigem (2016). O mito corresponde à narrativa do poder unitário. Para ilustrar tal afirmação, a História nos fornece exemplos de como a narrativa do mito cristão fundamentou a coação do poder instituído durante a Idade Média, notadamente a Igreja Católica e seus algozes da Inquisição. Com o advento da fragmentação do poder, é o espetáculo que toma o lugar do mito, cumprindo o mesmo papel.

Assim, desprovidas em grande parte da brutalidade que garante a validação de uma narrativa, tal qual ocorre no poder unitário, as estruturas de poder fragmentárias optam pela sedução. Enquanto a coação visa garantir (mesmo que seja pela força bruta) a humilhação dos indiví-

duos tidos como subalternos, a sedução visa a promessa[38] da ascensão a uma hegemonia futura. Perversamente, se valida na afirmação de que “a esperança é a correia da submissão” (VANEIGEM, 2016, p. 76-77).

Como uma espécie de aperfeiçoamento da ideologia, a sedução opera, sobretudo, por meio de estereótipos. A ideia de um papel social, “um consumo de poder” (VANEIGEM, 2016, p. 170), comunica um determinado lugar na hierarquia de uma sociedade. Por conta disso, numa sociedade baseada nas imagens espetaculares, tornar os papeis facilmente identificáveis traz vantagens, uma vez que suas imagens agiriam como vórtices, atraindo indivíduos. Vaneigem (2016, p. 165) aponta que:

> A repetição de imagens, os estereótipos oferecem uma série de modelos na qual cada um deve escolher um papel. O espetáculo é um museu de imagens, um armazém de sombras chinesas. É também um teatro experimental. O homem-consumidor se deixa condicionar pelos estereótipos (lado passivo) segundo os quais modela os seus diferentes comportamentos (lado ativo).

No contexto contemporâneo, talvez os estereótipos, essas ideologias egocêntricas, se façam ainda mais presentes, uma vez que “impõem a cada pessoa em particular – quase que se poderia dizer ‘intimamente’ – aquilo que as ideologias impõem coletivamente” (VANEIGEM, 2016, p. 164). Consequentemente, a estereotipia irá configurar um padrão de comportamentos automatizados. Em outras palavras, um “ethos midiatizado” (SOUZA; MIKLOS, 2018, p. 69). Essa automação do humano, por sua vez, reforça ainda mais a difusão de estereótipos. Num *ouroboros*, paralelamente, a troca da experiência pelo espetáculo reduz a possibilidade de novas experiências, de maneira a gerar uma busca pela estereotipia que tende a se potencializar cada vez mais.

38. Promessa mendaz, já que nossa sociedade atual pode ser vista pelo prisma da crítica à ideologia californiana (BARBROOK; CAMERON, 2017), e esta denuncia que tal ideologia, sob o disfarce de uma libertação tecnológica, promove um progresso econômico custeado por uma imobilidade social.

Derradeiramente, viver dá lugar ao sobreviver. Nesse sentido, "a sobrevivência é a vida reduzida aos imperativos econômicos. A sobrevivência é hoje, portanto, a vida reduzida ao consumo" (VANEIGEM, 2016, p. 199). Nela, consolidam-se "os três estilos de dominação: a coação aceita passivamente, a sedução por meio da conformidade ao hábito, a mediação percebida como uma lei inelutável" (VANEIGEM, 2016, p. 204). Sinteticamente, a mediação difunde a sedução, possibilitando assim uma coação sutil.

Arrematada tal reflexão, considero explanar sobre a escolha do título do presente capítulo. Se a comunicação em massa substituiu o jogo, como nos apontou Huizinga (2017), já na primeira metade do século XX, ela o fez por meio da trapaça. Ao operar dentro de um *jogo* cujas regras se mostram recorrentes dentro de um paradigma, uma abordagem comunicacional e uma perspectiva social, a mídia hegemonicamente vigente se tornou o mais exímio jogador em campo, por assim dizer.

Ao vencedor, o espólio, orienta o adágio. Como busquei apontar no primeiro capítulo, é do jogo o papel de estabelecer a relação entre o *eu* e o *outro* (WINNICOTT, 2019), e, portanto, de configurar relações sociais (CAILLOIS, 2017) e até mesmo de ser a estrutura sobre a qual a cultura é manifestada (*HUIZINGA*, 2017). Ao assumir o seu lugar, cabe à mídia hegemônica ressignificar o jogo, conferindo-lhe atributos mais consistentes com as versões hegemonicamente vigentes de paradigma (MORIN, 2007), comunicação (ROMANO, 2004) e sociedade (*VANEIGEM*, 2016). A essa pantomima do jogo, como buscarei apontar no capítulo seguinte, é dado o nome de *gamification.*

3 *GAMIFICATION*

A *gamification* parece, à primeira vista, uma ideia nova. Ao utilizar a ferramenta *Google Trends*[39] (que indica a incidência de termos pesquisados no *Google* desde 2004), evidencio que o termo *gamification*[40] passa a ser pesquisado a partir de 2010. Já sabia, de senso comum, que a pesquisadora Jane McGonigal era tida como uma das grandes referências sobre o assunto, embora ela mesma não utilizasse o termo. Optei por fazer uma exploração sobre isso, de modo a descobrir que, já em 2011, era tida como "a porta-voz da *gamification*" em um artigo do jornal britânico *The Guardian* (BURKEMAN, 2011, tradução própria). Tal título é oriundo, em grande parte, de uma conferência transmitida pela plataforma *TED Talks* (MCGONIGAL, 2010). A palestra versou sobre a possibilidade de melhoria do mundo a partir das práticas lúdicas, e teve disseminação viral. Consequentemente, o pensamento da autora se consolida com a publicação de um livro sobre o tema no ano seguinte (MCGONIGAL, 2012).

39. Pesquisa realizada em: https://goo.gl/Y6X2zd no dia 1º de março de 2019.
40. Considero importante registrar que o *Google Trends*, ao ser alimentado com o termo *gamification* (o qual é denominado como *termo de pesquisa* pela plataforma), sugere também o termo *ludificação* (denominado como *assunto* pela plataforma). Os resultados para ambas as palavras são similares.

Ainda de acordo com os dados do *Google Trends*, a *gamification* tem como assuntos relacionados a educação/aprendizagem e os negócios. Além disso, dentre as cinco pesquisas relacionadas de maior incidência, figuram *gamification is* (*gamification* é) e *what is gamification* (o que é *gamification*), o que pode ser um indício de um exacerbado desconhecimento acerca do assunto. Tanto com o *termo* de pesquisa *gamification* quanto com o *assunto ludificação*, Singapura, Santa Helena e África do Sul figuram entre as cinco regiões que manifestam maior interesse.

No Brasil (que figura em 44º lugar nas regiões de maior interesse pelo assunto, segundo a plataforma), o termo também aparece como significativamente relacionado ao design, um dado que não se repete com tamanha incidência no restante do mundo. A dispersão de traduções também fica evidente nas pesquisas relacionadas, em que surgem termos como *gamificação* ou *gameficação*. Similar ao restante do mundo, a busca por uma definição de *gamification* também figura entre as pesquisas mais incidentes.

De volta ao senso comum, o uso corrente do termo é encontrado no arcabouço dos discursos de empreendedorismo. Nesse âmbito, diz respeito ao uso de estratégias de *game design* no contexto corporativo, tais como aumento de motivação dos trabalhadores ou maior engajamento dos consumidores.

Um exemplo desse fenômeno é o aplicativo *Duolingo*, descrito como:

> [...] uma plataforma de aprendizado de idiomas gratuita e *gamificada* criada pelo professor Luis Von Ahn e seu aluno de graduação Severin Hacker. O sistema foi desenvolvido para que os usuários aprendam idiomas, enquanto ajudam o *Duolingo* a traduzir documentos. *Duolingo* tornou-se disponível ao público em 2012 e conta com mais de 300.000 usuários. Em abril de 2016, oferece 59 cursos em 23 idiomas diferentes. Os autores do *Duolingo* aplicam habilmente a *gamification* em seu sistema para envolver e motivar seus usuários (HUYNH; ZUO; IIDA, 2016, p. 270, tradução própria).

Dentre as dinâmicas lúdicas utilizadas pelo aplicativo, figuram um sistema de recompensas de moedas virtuais que são utilizadas dentro do próprio aplicativo para adquirir conteúdos que não são acessíveis de outra maneira, um sistema de placar, um sistema de evolução por níveis e um sistema de medalhas.

Embora o termo *gamification* seja novo, o conceito de relacionar jogo com negócios data de quase um século (talvez até mais tempo, embora esse tenha sido o alcance da minha busca). Já em 1938, Huizinga (2017, p. 222) atenta-se ao fenômeno de que:

> As estatísticas de vendas e de produção não podiam deixar de introduzir na vida econômica um certo elemento esportivo. A consequência disso é haver hoje um aspecto esportivo em quase todo triunfo comercial ou tecnológico: o navio de maior tonelagem, a travessia mais rápida, a maior altitude etc. Ao menos uma vez, houve aqui um elemento puramente lúdico que conseguiu dominar as preocupações puramente utilitárias, pois os especialistas informam-nos que as unidades menores, como os navios e aviões menos monstruosos, tornam-se a longo prazo mais eficientes. Os negócios se transformam em jogo. Este processo vai ao ponto de algumas das grandes companhias procurarem deliberadamente incutir em seus operários o espírito lúdico, a fim de acelerar a produção. Aqui a tendência se inverte: o jogo se transforma em negócio.

Ou seja, desde a década de 1930, é possível observar uma imbricação entre jogo e negócios. Huizinga é categórico em defender esse fenômeno como decorrência direta do advento da comunicação em massa, que aproximou empresas do mesmo setor, de maneira a aumentar a concorrência entre elas.

Ainda nesse sentido, considero necessário discorrer algumas palavras sobre o matemático John von Neumann e o economista Oskar Morgenstern. Docente de Princeton na mesma época que Albert Einstein, Neumann fez parte do Projeto Manhattan ao lado de Robert Oppenheimer.

Nas décadas de 1940 e 1950, participou das conferências Macy (consideradas o berço da cibernética), das quais Gregory Bateson, entre outros, também integraria os quadros.

Morgenstern, por sua vez, teve uma trajetória acadêmica centrada na Universidade de Viena, onde se doutorou em Ciências Políticas sob orientação do economista austríaco Ludwig von Mises (um dos expoentes da Escola de Viena, caracterizada pelo liberalismo econômico), com posterior bolsa de pesquisa pela Fundação Rockefeller. Durante o regime nazista, Morgenstern foi expulso da Universidade de Viena (onde passara a lecionar) e se instalou nos EUA, onde também passou a integrar o quadro docente da Universidade de Princeton.

Em conjunto, Neumann e Morgenstern consolidam, em 1944, um ramo da matemática denominado *teoria dos jogos*. Grosso modo, trata-se de uma formulação matemática para a tomada de decisão baseada em incerteza. A inspiração para o trabalho hercúleo dos pesquisadores advém dos jogos de estratégia, embora a teoria tenha sido criada com o objetivo da aplicação desse conceito fora do âmbito do jogo em si (NEUMANN; MORGENSTERN, 1953). Notoriamente, a atenção para a utilidade da teoria é voltada para o contexto econômico, como o próprio título da obra (*Teoria dos Jogos e Comportamento Econômico*) sugere.

Dessa forma, considero que o recente fenômeno da *gamification*, iniciado nos anos 2010, pode ser uma atualização de conceitos já observados e discutidos nas décadas de 1930 e 1940. Para além dessa inquietação, é salutar levar em conta que o próprio termo talvez seja utilizado de maneiras distintas em diferentes textos. A fim de esclarecer tal possibilidade, o próximo tópico visa levantar o(s) uso(s) de tal termo nos estudos de Comunicação.

3.1 **Gamification** ***nas pesquisas de Comunicação***

A pesquisa do termo *gamification*[41] no Catálogo de Teses e Dissertações da CAPES[42] retorna nove resultados (BARNA, 2015; SCHMIDT, 2017; GONÇALVES, 2018; PONZETTO, 2016; NAVARRO, 2016; FAVA, 2016; COELHO, 2016; DENANI, 2016; PEREZ, 2017). Uma vez que se trata da totalidade das pesquisas elaboradas em âmbito de pós-graduação brasileira em Comunicação, assumo que esse *corpus* corresponde a uma parcela significativa do estado da arte sobre a relação entre *gamification* e comunicação. Portanto, considero importante sistematizar os achados, com o intuito de delinear um panorama sobre o que significa *gamification* para a área da Comunicação.

Embora a presente pesquisa seja de caráter qualitativo, opto por utilizar alguns números, com o intuito de esclarecer ordens de grandeza. Deste modo, fica evidente que o termo passa a transitar pelas pesquisas em 2015 (um trabalho). No ano seguinte, observo o auge (até o presente momento) da quantidade de pesquisas envolvendo o termo, com seis pesquisas. Nos anos de 2017 e 2018, temos duas e uma pesquisas, respectivamente. A predominância é de dissertações de mestrado (sete do total de nove pesquisas) feitas por homens (oito das nove pesquisas), vinculados a instituições da região Sudeste (sete instituições de São Paulo e uma do Rio Janeiro). Sobre as instituições, a única reincidente é a Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (duas das nove pesquisas). Nenhuma das pesquisas compartilha orientação com as demais. Além disso, nenhum dos orientadores das pesquisas comparece em alguma das bancas examinadoras das outras

41. A opção pelo uso do termo *gamification* se dá por conta do Catálogo de Teses e Dissertações da CAPES incluir o *abstract* (versão do resumo no idioma inglês) como indexador. Desse modo, independentemente da tradução utilizada, a palavra *gamification* permaneceria como indexador.
42. Utilizei o filtro *Comunicação* no campo *Área Conhecimento* para conduzir essa pesquisa, realizada no dia 1º de março de 2019. Os resultados podem ser acessados em: https://goo.gl/48wqgf.

pesquisas. Dentre os examinadores, o único nome que se repete é Cecília Almeida Salles, docente da PUC-SP, cuja participação ocorre nas duas bancas examinadoras de pesquisas da mesma instituição.

Os trabalhos também apresentam dispersão temática, de acordo com seus indexadores. Das 41 palavras-chave utilizadas nos nove trabalhos, três são reincidentes: *jogos* (duas ocorrências), *games* (duas ocorrências) e *gamification* (cinco ocorrências[43]). Isolado, esse dado aponta para a noção geral de que *gamification* indica a relação do jogo com *alguma outra coisa*, variável.

Contudo, minha principal preocupação ao traçar esse panorama é mapear a acepção de *gamification* utilizada. Para Barna (2015, p. 51), "significa utilizar as características dos games e junto com elas a diversão em um contexto distinto dos games, como o ambiente de trabalho, por exemplo, e dessa forma tornar as pessoas mais produtivas". Como aporte teórico para o tema, utiliza-se da obra *Comunicação ubíqua: repercussões na cultura e na educação*, de autoria de Lucia Santaella, publicada em 2013 pela editora Paulus.

Ponzetto (2016, p. 67) afirma que se trata da "idolatria pelos [...] jogos eletrônicos", ou, ainda, que "o desenvolvimento da ciência da *gameficação* originou-se da constatação histórica de que os seres humanos são atraídos por jogos, da ludificação a partir das técnicas de *design* de *games* que utilizam mecânicas orientadas para enriquecer jogos" (PONZETTO, 2016, p. 18). Embora utilize autores que são seminais para a ludologia, tais como Huizinga e Caillois, Ponzetto não esclarece qual o aporte teórico para tal acepção de *gamification*.

"O ato de trazer elementos dos jogos para os eventos do cotidiano" é

43. Aqui, foram agrupados termos correlatos. Originalmente, é observada a incidência de três usos para o termo *gamificação*, seguido por *gameficação* e *gamification*, com um uso cada. Por conta da dispersão de termos (o *Google Trends* utiliza *ludificação*, enquanto mais da metade das pesquisas brasileiras utiliza *gamificação*), opto por manter o original em inglês.

a definição sintética de Navarro (2016, p. 9). Embora faça um levantamento polifônico sobre o assunto, sobressai como referencial a obra *Gamification, Inc.: como reinventar empresas a partir de jogos*, publicada em 2013 pela MJV Press, escrita por Ysmar Vianna, Maurício Vianna, Bruno Medina e Samara Tanaka.

Para Fava (2016, p. 15), tal ideia gera soluções que "aplicam o pensamento e os elementos dos jogos como via de engajamento e promoção de comportamentos em contextos e atividades não relacionados aos *games*". A base teórica apresentada por Fava é polivalente, ao trazer um amplo referencial que constitui um mapeamento que perpassa autores partidários e críticos do fenômeno.

Ao observar o fenômeno a partir do jornalismo, Coelho (2016) não procura conceituar *gamification*. Contudo, a leitura de seu texto dá a entender que o uso do termo representa a transformação de um determinado conteúdo em jogo, com a intenção de potencializar/facilitar a recepção de tal conteúdo. Nesse sentido, sua preocupação é focada nos *newsgames*, "jogos eletrônicos baseados em acontecimentos reais com elementos do jornalismo" que visam "trazer o público ao conteúdo lúdico para o consumo da informação" (COELHO, 2016, p. 163). No texto, nenhum autor comparece para dar base ao seu uso de *gamification*.

Denani (2016, p. 37) afirma que "é uma das tendências para o gerenciamento de recursos humanos, visando aumentar a motivação e a produtividade dos funcionários. Trata-se de tomar emprestado o léxico corrente em jogos digitais para dar uma roupagem lúdica à rotina de trabalho". Denani não se ocupa em uma discussão para o uso dado ao termo, mas aponta, em nota de rodapé, o texto *Why gamification is bullshit*, escrito por Ian Bogost (inserido na coletânea *The Gameful World*, organizada por Sebastian Deterding e Steffen Walz e publicada em 2014 pelo MIT Press), como um possível referencial para o leitor interessado em aprofundar-se no tema.

Schmidt (2017, p. 44) aponta para “o uso de estratégias e ferramentas do mundo dos *games* extrapoladas para outras atividades”. Embora traga outros autores para o diálogo, sua principal referência é Gabe Zichermann, autor de *The Gamification Revolution: how leaders leverage game mechanics to crush the competition*, publicado pela editora McGraw-Hill em 2013. Ressalto que Schmidt também dialoga com Fava, autor igualmente inserido nesse *corpus*.

Kalyanaraman Shankari, Janice Park, Tejomay Gadgil, Randy Katz e David Culler, coautores do artigo *Information Display for Societal Problems: Data, Game, or Choice?*, publicado em 2015, fornecem a Perez (2017) a presença de clareza de regras e objetivos, sistema de *feedback*, desafios gerenciáveis, progressão de dificuldade, incremento progressivo de novidades e envolvimento como elementos incluídos no processo de *gamification*, definida como “jogo comunicativo entre linguagens criativas” (PEREZ, 2017, p. 149).

Por fim, para Gonçalves (2018, p. 18), *gamification* “refere-se à transposição de mecânicas de jogos para fora do contexto dos mesmos”. Num levantamento extenso sobre o assunto, vários autores são trazidos à discussão. Contudo, Gonçalves (2018, p. 41) afirma que “a confusão em torno da gamificação se dá porque, além de ser um fenômeno recente, a fronteira entre os jogos e outros sistemas ditos gamificados tornou-se cada vez mais indistinta”. A partir disso, para a autora, existe uma ambivalência entre a relevância crescente dos jogos comerciais e o uso do game design para impactar em comportamentos e motivações.

Interpreto como incontestável a noção de que *gamification*, grosso modo, implica no uso de estratégias lúdicas fora de contextos habitualmente tratados como jogos. Seis das pesquisas (BARNA, 2015; DENANI, 2016; FAVA, 2016; NAVARRO, 2016; SCHMIDT, 2017; GONÇALVES, 2018), com fundações teóricas distintas, apontam nesse sentido. Contudo, o motivo de meu posicionamento não se dá por conta de uma mera afiliação à maioria. Dá-se, principalmente, porque as pesquisas dissonantes desse

consenso (COELHO, 2016; PONZETTO, 2016; PEREZ, 2017) não apresentam fundamentações teóricas para tais acepções de *gamification.*

Contudo, Caillois (2017) demonstrou a existência de diferentes categorias de jogos, como busquei evidenciar no primeiro capítulo. Se a *gamification* é o transbordamento das dinâmicas lúdicas para além do jogo, de qual jogo estamos falando? Essa é a questão que me incomoda na presente tentativa de contribuir para a ampliação da definição de *gamification.*

3.2 Quais games *estão inseridos no conceito de* gamification*?*

Com o intuito de responder tal inquietação, escolhi a obra de McGonigal (2012) como aporte teórico para aprofundar a questão. A justificativa para tal opção é a empregabilidade da autora em quatro dos seis trabalhos que compartilham definições similares de *gamification* (FAVA, 2016; NAVARRO, 2016; SCHMIDT, 2017; GONÇALVES, 2018). Além disso, evoco a perspectiva compreensiva que permeia esse trabalho, pois:

> [...] trata-se de apostar num modo dialógico-compreensivo, não reducionista, de se pensar, de se aproximar de distintas teorias, de se pesquisar; de interpretar, de pôr diferentes saberes em conversação – e os saberes das artes e dos mitos não podem ser jamais excluídos. Também não podem ser esquecidos os saberes cotidianos, os saberes da experiência, os saberes que nos advêm das incertezas do mundo físico tanto quanto do metafísico, a experiência do erro e do mal, da tristeza tanto quanto da alegria, da saúde tanto quanto da dor (KÜNSCH, 2016, p. 10).

Por conta desse posicionamento, considero coerente a escolha pela *game designer* Jane McGonigal, uma vez que a autora figura como referência basal também para a aplicação da *gamification* cotidianamente,

assim como é uma das autoras que mais comumente se acessa sobre o assunto quando discutido além dos muros da Academia. Como ponto de partida, trago a definição do que seria o jogo, na perspectiva de McGonigal (2012, p. 30-31):

> Quando as diferenças de gênero e as complexidades tecnológicas são colocadas à parte, todos os jogos compartilham quatro características que os definem: *meta*, *regras*, *sistema de* feedback e *participação voluntária*. A **meta** é o resultado específico que os jogadores vão trabalhar para conseguir. Ela foca a atenção e orienta continuamente a participação deles ao longo do jogo. A meta propicia um *senso de objetivo*. As **regras** impõem limitações em como os jogadores podem atingir a meta. Removendo ou limitando as maneiras óbvias, as regras estimulam os jogadores a explorar possibilidades anteriormente desconhecidas para atingir o objetivo final. Elas *liberam a criatividade* e *estimulam o pensamento estratégico*. O **sistema de *feedback*** diz aos jogadores o quão perto eles estão de atingir a meta. O sistema pode assumir a forma de pontos, níveis, placar ou barra de progresso. Ou, em sua forma mais básica, pode ser tão simples quanto tomar conhecimento de um resultado objetivo: "O jogo estará concluído quando...". O *feedback* em tempo real serve como uma *promessa* para os jogadores de que a meta é definitivamente alcançável, além de fornecer *motivação* para continuar jogando. Finalmente, a **participação voluntária** exige que cada um dos jogadores aceite, consciente e voluntariamente, a meta, as regras e o *feedback*. Isso *estabelece uma base comum* para múltiplas pessoas jogarem ao mesmo tempo. E a liberdade para entrar ou sair de um jogo por vontade própria assegura que um trabalho intencionalmente estressante e desafiador é vivenciado como uma atividade *segura* e *prazerosa*.

A partir dessa pontuação das características definitivas do jogo, é possível delimitar algumas diferenças com as características demonstradas no decorrer do primeiro capítulo. A separação espaço-temporal do jogo (círculo mágico e/ou zona transitória) se esvai, e surge a noção de meta, em oposição ao desinteresse (HUIZINGA, 2017) e incerteza

(CAILLOIS, 2017). Além disso, o *feedback* mcgonigaliano remete a uma quantificação[44] do jogar.

Nesse sentido, a minha interpretação é que se trata de uma atualização do conceito de jogo para a realidade corrente: um jogo que, tal qual a tendência à ubiquidade midiática, também não sofre limitações de espaço e tempo. Um jogo que, tal qual o paradigma hegemonicamente vigente, deixa a transitoriedade entre a subjetividade e a objetividade para se assentar na objetivação. Os próprios valores evocados por McGonigal (senso de objetivo, inovação[45], pensamento estratégico, promessa de sucesso, motivação e estabelecimento de uma base comum) remetem a uma perspectiva expansiva, competitiva, quantificadora e dominadora (CAPRA, 2006).

Para além de tais conjecturas, retomo a noção de que é possível fazer uma sociologia *a partir* dos jogos (CAILLOIS, 2017). Dessa maneira, observar os jogos mais evidenciados contemporaneamente poderia fornecer dados sobre os valores compartilhados pela sociedade hodierna. Nesse sentido, a lista dos jogos mais vendidos de 2018 (KAIN, 2019), publicada pela *Forbes* (importante veículo estadunidense sobre negócios, finanças, indústria e economia), oferece algumas pistas. Dentre os dez primeiros colocados[46] (Red Dead Redemption II, Call of Duty: Black Ops 4, NBA 2K19, Madden NFL 19, Super Smash Bros.

---

44. Tal afirmação é corroborada pela definição de que "um *jogo* é um sistema no qual os jogadores se envolvem em um conflito artificial, definido por regras, que implica um resultado quantificável" (SALEN; ZIMMERMAN, 2012, p. 95). A obra onde consta tal definição é tida como um dos cânones do *game design*.

45. É importante traçar uma diferença entre o termo *criatividade* nas acepções de Winnicott (2019) e McGonigal (2012): enquanto no primeiro caso diz respeito a uma atividade espontânea, insubordinada à aplicação social, no segundo se trata de uma maneira alternativa de se atingir determinada meta. Para essa instrumentação da criatividade, considero o termo *inovação* mais adequado.

46. É apontado que, em alguns casos, as vendas digitais não foram computadas, de modo que a lista poderia sofrer alterações nos posicionamentos do ranking. Contudo, esclareço que, em critérios qualitativos, os jogos presentes no ranking podem oferecer informações para o argumento pretendido, independente de alterações de posicionamento entre eles.

Ultimate, Marvel's Spider-Man, Far Cry 5, God of War 2018, Monster Hunter: World e Assassin's Creed: Odyssey), percebo a reincidência de algumas características. Gostaria de deixar claro que o objetivo é delinear uma moldura dentro da qual esses jogos parecem se inserir, no lugar de categorizar os resultados.

Nesse sentido, todos os jogos apresentam características agonísticas, sejam eles jogos que emulam esportes competitivos (tais como o basquete e o futebol americano), sejam os que, de alguma maneira, podem ser descritos como jogos de combate. Além disso, o próprio fato da *Forbes* fazer um ranking de *games*, de maneira a ignorar os outros mercados lúdicos (tais como os jogos de tabuleiro[47]), serve como demonstrativo do interesse financeiro em tal mercado. Como comparativo, o faturamento mundial da indústria de *games* foi de 108,9 bilhões de dólares no ano de 2017, com previsão para 128,5 bilhões de dólares em 2020 (NEWZOO, 2017), enquanto a indústria cinematográfica movimentou 40,6 bilhões de dólares em vendas de ingressos (MOTION, 2017). Não seria exagero inferir, a partir dessas informações, que a indústria do entretenimento é pautada, em grande medida, pela indústria dos *games*, já que esta representa 51% do mercado estadunidense de mídia & entretenimento (U.S. DEPARTMENT, 2017). Por conta disso:

> [...] os jogos digitais não podem ser mais considerados brinquedos, já que as mudanças são visíveis, desde o público que os consome até a construção dos produtos. Os jogos passaram a ser vistos como uma nova mídia que, tão promissora, despertou o interesse das indústrias de publicidade, cinema e editoria. Ver anúncios publicitários em jogos está cada dia mais comum, principalmente naqueles que reproduzem ambientes urbanos ou de esportes, com base em imagens reais. O

47. Embora o mercado de jogos de tabuleiro não seja tão expressivo perante o gigantesco mercado dos *games*, esse setor movimentou 567 milhões de reais no Brasil em 2017 (PEQUENAS, 2018). Para que seja possível uma comparação, o mercado brasileiro de *games* (décimo terceiro maior mercado do mundo) movimentou 1,3 bilhões de dólares no mesmo ano (NEWZOO, 2017).

> cinema, por sua vez, produz inúmeros filmes com histórias baseadas em jogos de sucesso, enquanto as editoras criam livros com o mesmo propósito, ou com dicas e curiosidades sobre eles. Assim, podemos claramente observar que o crescimento da indústria de games tem envolvido inúmeros setores atentos às mudanças tecnológicas, sem contar a campanha eleitoral do presidente estadunidense Barack Obama, que apostou em outdoors e placas virtuais em diversos jogos on-line (POSTALI, 2016, p. 76-77).

O imbricamento entre *game* e espetáculo é perceptível. Não por acaso, uma vez que Caillois (2017) aponta que é justamente do jogo de competição (do qual não se participa, mas ao qual se assiste) que surge o espetáculo. Destituído da capacidade de competir ante os ídolos[48] midiaticamente difundidos, resta ao indivíduo tornar-se espectador dos jogos, em vez de jogador. Nesse sentido, a preocupação com a audiência é evidente no caso dos *games*, de maneira a consolidar os *eSports*, transmitidos e assistidos por diversas pessoas. Já no caso de jogos mais tradicionais, como é o caso do futebol, essa perspectiva lúdica espetacular causa efeitos tal qual a conversão do estádio em arena (DEMURU, 2016): o estádio, construção de origem helênica, tem forma de U, com uma abertura diante do templo; a arena, edifício tradicionalmente latino, tem forma de O, sem aberturas estruturais.

E talvez a conversão do estádio em arena seja um dos maiores termômetros da estrutura ludo-espetacular que, por vezes, comparece nos *games*: enquanto o jogo arquetípico é constituído sobre uma zona transicional (WINNICOTT, 2019), transcendente, que observa ao outro (e, portanto, também aos deuses), o *game* é encerrado em si mesmo, autorreferencial e contido em seu próprio simulacro de imanência.

48. Cabe aqui uma digressão etimológica: ídolo é uma palavra que se origina do helênico *eidolon*, simulacro material de uma entidade sujeita a adoração. O equivalente latino é *imago*, máscara mortuária. Com isso, meu argumento é de que o ídolo representa um ideal de jogador, uma imagem perpetuada pela lógica midiática de produção/consumo. Deixa, assim, a corporeidade e a vitalidade inerente à participação lúdica.

Contudo, paradoxalmente, o *game* ocorre por motivações exteriores a ele mesmo (em alguns casos, o interesse financeiro), enquanto o jogo é autotélico. Dessa forma, é importante lembrar, o *game* se assemelha ao trabalho kamperiano, já que também "funciona de acordo com regras que lhe são impostas por instâncias externas" (KAMPER, 1998, p. 26). O jogo, devorado pela cultura midiática, torna-se uma versão atualizada do espetáculo debordiano. Ao demonstrar afinidade com o trabalho kamperiano, aponta para o consumo. Mediada, a experiência do jogar é corrompida: torna-se esvaziada de sentido, dessacralizada e hipnótica.

3.3 Mediosfera, midiofagia e hipnogenia: atributos de um **ludus** *midiático*

O cerne do Grupo de Pesquisas *Mídia e Estudos do Imaginário*, como o vejo, é a preocupação sobre a interferência dos meios eletrônicos nos processos comunicacionais e a consequente atrofia do imaginário, substituído mercadologicamente por produtos culturais estereotipados, desprovidos de sua potência simbólica arquetípica. Nesse sentido, considero coerente abrir o presente item com a definição, dada por Malena Contrera (2017, p. 63), ao afirmar que:

> […] podemos considerar que os seres da Noosfera, de natureza arquetípica, sofrem um tratamento de tal modo estereotipador nas produções mediáticas que a redução simbólica realizada gera um universo próprio que gradativamente se afasta de suas raízes originais de referência, gerando "seres do espírito" pertencentes a uma esfera própria, a Mediosfera. É preciso reiterar que não estamos propondo que a Mediosfera seja uma esfera a parte da Noosfera, mas que, como um núcleo no âmago desta, cresceu e inflou titanicamente de modo a vampirizar aos poucos a energia dos outros conteúdos da Noosfera, pressionando os limites da primeira por dentro. A analogia com um tumor pode ser de mau gosto, mas parece bem real.

A inquietação que me move é a seguinte: se o jogo é o solo da cultura (HUIZINGA, 2017), e esta é intimamente ligada à Noosfera (MORIN, 2011), seria o *game* o concreto sobre o qual a Mediosfera (CONTRERA, 2017) projeta suas construções midiáticas?

De partida, ao observar os jogos mais jogados atualmente, vejo que a sociedade de contabilidade (CAILLOIS, 2017) evoca uma prevalência dos jogos de competição, intimamente ligados aos jogos de acaso. Ambos são facilmente checáveis: disputa-se contra outro jogador (competição) ou contra a aleatoriedade (aqui, representado por algoritmos e inteligências artificiais[49]) nos *games*; fora deles, é perceptível que o mérito e a herança são valores intrínsecos da nossa sociedade. Nota-se uma subordinação do simulacro à competição: objetiva-se ser o maior, o melhor, o mais visto, num comportamento que pode ser descrito como *titanismo* (CONTRERA, 2003). Esse titanismo teria como resposta a apatia, "isto é, um tédio saudável perante o Espetáculo" (BEY, 1985a, p. 115, tradução própria), uma sedação/insensibilização gerada pelo excesso, e não pela falta (CONTRERA, 2002).

Ao possuir uma finalidade exógena, o *game* se assemelha ao trabalho. E, como aponta Kamper (1998), o trabalho poderia ser visto como uma entidade que se manifesta por meio do consumo. Não seria exagero ampliar essa lógica para as entidades *mediomorfas* (como opto por chamar as entidades habitantes da Mediosfera). Nesse sentido, tanto o trabalho quanto o *game*, assim como outras *mediomorfas*, seriam caracterizados por uma *midiofagia*, que segundo Jorge Miklos (2012, p. 61)[50] diz respeito à "ação dos meios eletrônicos interativos (mais precisamente, os computadores e outras tecnologias capazes de rede) e seus formatos de apropriar-se (devorar) de conteúdos arcaicos da cultura, em particular os atributos divinos, e identificar-se com eles".

49. Enquanto os jogos de acaso costumavam ser compreendidos como disputas com os deuses do destino, da sorte e da sina, hoje tal lugar divino é ocupado pela tecnologia. Compreendo tratar-se de uma manifestação de tecnossacralidade (MIKLOS; SOARES, 2016).
50. A utilização da versão em livro se dá em face da comodidade de consulta. A tese, contudo, encontra-se acessível em: https://goo.gl/DMLpr4.

Aqui, apresenta-se uma relação com o conceito de espetáculo debordiano. Enquanto na cultura de massa a operação é de estereotipia e alienação, na cultura contemporânea a operação vista é apoteótica: a mídia usurpa o lugar dos deuses, ao assumir suas características. Ainda apegado à metáfora, seria como observar uma revanche dos titãs: expulsos pelos olimpianos para os confins do Tártaro, arquitetaram a vingança, numa titanomaquia às avessas, na qual triunfaram e reinstituíram uma cultura marcada pelo descomedimento. E não há de se esquecer: Prometeu, que deu aos humanos a técnica, era um titã.

O preço dessa apropriação dos conteúdos arcaicos da cultura pela mídia é o sacrifício do espaço, uma vez que:

> A mídia contemporânea trabalha para a constituição de um imaginário cultural e na criação de uma organização social, e representa o espaço concreto para a expressão das ações e transações que formam o social. Com a perda do território físico do ritual primitivo, que ajudava a diferir a ansiedade humana, a modernidade redireciona para a mídia a sua função apaziguadora como território de legitimação das bases simbólicas (MIKLOS, 2012, p. 67).

Aqui, percebo um movimento duplo: por um lado, a transição da sociedade de caos, praticante do ritual (jogo de simulacro e de vertigem), para a sociedade de contabilidade (CAILLOIS, 2017); por outro, o esvanecimento do círculo mágico/zona transicional (HUIZINGA, 2017; WINNICOTT, 2019) provocado, em grande medida, pelo progresso tecnológico midiático, que perverte a percepção espaço-temporal (ROMANO, 1998a). Como consequência, o espetáculo assume o papel outrora do jogo, da cultura e de seus rituais: diminuir a angústia humana diante da ausência (WINNICOTT, 2019) e da morte (MORIN, 1975). Ressalto ainda a oposição diametral entre ritual e espetáculo, apontada por Contrera (2012, p. 197):

> Enquanto o ritual envolve a ação presente e integral do humano, como fator determinante da dinâmica geracional de sua própria legi-

> timidade, o espetáculo prescinde da presença corporal e, centrado nas trocas audiovisuais (sentidos à distância), propõe um jogo de projeção e identificação a partir da ação meramente mental, ou seja, virtual, do espectador. No ambiente do espetáculo toda a ação do espectador pode existir apenas na esfera de uma virtualidade incorpórea ou de uma reação à distância.

Conforme apontado anteriormente, o espetáculo desenvolve-se em midiofagia. Dessa forma, a existência de uma ilusão de ação por parte do espectador torna-se possível. Entra em cena a interatividade, *buzzword* nos meios de comunicação contemporâneos. Nesse sentido, a interatividade seria um simulacro de ação, uma vez que, embora exista uma ilusão de controle por parte do espectador, todos os caminhos possíveis de serem tomados já estão pré-definidos em *árvores* de programação meticulosamente criadas.

A fim de aumentar a eficiência midiofágica, existe um leque de instrumentos disponíveis, que vão do achatamento da estrutura mítica numa receita de roteiros aos estudos de recepção: instrumentos que visam aumentar a projeção e a identificação do espectador. A serviço dos algoritmos, tais ferramentas ampliam descomedidamente o fascínio exercido pelos produtos midiáticos hegemônicos[51]. Sobre tal fascínio:

> [...] constatamos que a estratégia apoiada na interação midiática, sobretudo por meio da utilização das chamadas imagens técnicas, objetiva a manutenção ou crescimento do sistema capitalista, por meio do alinhamento de tudo e de todos ao processo que resulta – em lugar do caráter dialógico – na cristalização de funções (o emissor sempre emite e o receptor sempre recebe). Assim, respondendo o receptor às determinações do emissor, concluímos que tal vínculo

51. A critério de ilustração, considero cabível apontar que o departamento de pesquisa e desenvolvimento da Disney é chamado *Imagineering*, uma siglonimização cuja tradução seria algo como *Imaginenharia*, que remete a uma engenharia do imaginário (MIKLOS; IUAMA, 2020).

> responde ao padrão correspondente à *hipnose/hipnogenia* (SILVA; BAITELLO JUNIOR, 2013, p. 6).

Hipnogenia, portanto, diz respeito ao fascínio exercido a partir da usurpação dos atributos divinos pela mídia. Conforme anteriormente apontado, me posiciono junto ao grupo de pesquisadores que entende a Comunicação como uma ciência relacionada aos vínculos. Nesse sentido, Maurício Ribeiro da Silva e Norval Baitello Júnior apontam que a hipnogenia conduz ao desenvolvimento de *vínculos hipnóticos/hipnógenos*, que:

> [...] caracterizam-se não somente pela resposta literal ao comando estabelecido, mas também por esta ação basear-se em forte poder de comando do hipnotizador para com o hipnotizado. Sua natureza, entretanto, é a instituição instantânea (ação arrebatadora), a obsolescência e a efemeridade (não perduram no tempo) e a superficialidade ou gratuidade (pretendem sempre ser autossuficientes e autorreferentes, se apresentam como inócuos e inofensivos) (SILVA; BAITELLO JUNIOR, 2013, p. 6).

Nesse sentido, o vínculo hipnógeno é afim da superficialidade característica da mediosfera, oriunda do esvaziamento simbólico. O termo pode ser visto como intercambiável com *conexão*, já que esta carrega em si a noção de efemeridade, assim como de mediação[52] (sobretudo, a mediação eletrônica). Os autores apontam ainda que o vínculo hipnógeno:

> Estabelece-se no contexto midiático (mediosfera), fundado na construção de imagens técnicas fugazes que obedecem cegamente aos programas, dentre eles o programa cristalizado dos papeis de emissor e receptor. Caracteriza-se [...] pela *ludicidade* exacerbada (cega e obediente), isto é, pela finalidade em si mesma e pela ilusão (*in ludere*), por parte do

52. Reforço que a utilização de mediação aqui é de acordo com a conceituação de Vaneigem (2016) e Bey (1994a).

> receptor, de que ao agir sobre o aparelho atua como emissor (SILVA; BAITELLO JUNIOR, 2013, p. 6).

Desde que tive contato com seus textos, sempre me atentei ao fato do lúdico perpassar a obra de Baitello Junior. Referências a Huizinga e Caillois são recorrentes em seus escritos. O interesse pelo dadaísmo, movimento artístico enraizado no lúdico, também. É o *Homo ludens* (termo cunhado por Huizinga), o homem jogador, que ele opõe ao *Homo sedens*, o homem sedado (BAITELLO JUNIOR, 2014). Em dado momento, aponta para a cultura como o brinquedo do adulto, uma redução ao binarismo que logo em seguida contesta (BAITELLO JUNIOR, 1999).

Por conta disso, me causou estranhamento a primeira leitura sobre *hipnogenia*, uma vez que a crítica ao lúdico permeia o texto. Embora tal crítica seja cabível, a ausência de um contraponto que abordasse os aspectos positivos do jogo me inquietou. A resolução para tal questionamento viria em outro texto, no qual é apontada a existência de um *ludus* midiático, ou seja, o "*ludus*[53] da mídia terciária e eletrônica" (BAITELLO JUNIOR; SILVA, 2017, p. 215).

Nessa perspectiva, o *ludus* midiático é a regulamentação/formatação da experiência exercida pela mídia terciária e eletrônica. Tal qual Caillois (2017) aponta que a experiência dos jogos turbulentos é substituída pela disciplina dos jogos regrados, no *ludus* midiático observa-se a substituição da *imaginação* pelo *imaginário* (BAITELLO JUNIOR; SILVA, 2017). É de sumária importância atentar para o fato de que a acepção de imaginário utilizada no texto parte de Dietmar Kamper. Nesse sentido, imaginação remete a "uma força, uma inteligência para criar e compreender imagens" (KAMPER apud BAITELLO JUNIOR; SILVA, 2017, p. 207). Em contrapartida, "quando se perde a capacidade de perceber, absorver e reelaborar imagens,

53. A utilização de *ludus* aqui remete ao polo de jogo definido por Caillois (2017). Nesse sentido, faz-se necessário apontar, o termo *ludus* remete aos jogos regrados.

elas se sedimentam na cultura, tornam-se cada vez menos mutáveis. O reino destas grandes imagens é o imaginário" (KAMPER apud BAITELLO JUNIOR; SILVA, 2017, p. 207). A fim de tornar a fruição do texto mais clara, adoto a acepção kamperiana de imaginário como sinônimo de *fantasia*. Portanto, o *ludus* midiático substitui a imaginação pela fantasia. Ou, ao tributar pela minha escolha por Winnicott (2019) como referencial, a substituição do *sonhar* (que se encontra na mesma ordem do *viver*) pelo *devaneio*.

Norval Baitello Junior e Tiago da Mota e Silva (2017) apontam ainda para as três categorias de experiência da mídia que visam garantir a sedimentação das imagens por ela expostas: *adestramento*, *coação* e *reprodução*. A partir disso, meu intuito é relacionar tais categorias aos atributos que defendo como sendo característicos desse *ludus* midiático.

A ação de adestrar dialoga com o conceito de hipnogenia, uma vez que ambas remetem a uma obediência ao comando midiático, sobretudo no que diz respeito ao paralelo com Caillois (2017): se a turbulência do *paidia* remete ao corpo, o primeiro alvo do adestramento é a sedação (BAITELLO JUNIOR, 2014) desses corpos.

À midiofagia, cabe coagir. Demiúrgica, impõe a soberania das imagens exógenas sobre as imagens endógenas. Ao mesmo tempo, submete a imaginação ao escárnio da condição de "louca da casa" (MORIN apud CONTRERA, 2002, p. 37). A objetificação do indivíduo, nesse sentido, constitui fator relevante para uma submissão à hegemonia midiática.

Por último, reproduzir exaustivamente padrões esvaziados de sentido é o próprio mecanismo de estereotipia característico da Mediosfera. Ao assumir o estereótipo como a versão individualista do que a ideologia representa para a coletividade (VANEIGEM, 2016), trata-se aqui de uma versão adequada a uma sociedade que valoriza a individualidade. Nesse sentido, talvez a estratégia das entidades *mediomorfas* seja o velho adágio do imperador romano Júlio César: dividir para conquistar.

Dito de outra maneira, o adestramento, a coação e a reprodução correspondem, na perspectiva do poder (VANEIGEM, 2016), à *realização impossível* (poder como soma de seduções), à *participação impossível* (poder como soma das coações) e à *comunicação impossível* (poder como mediação universal). Não sou particularmente adepto às afirmações categóricas, de modo que prefiro pensar que em vez da impossibilidade vaneigeniana, existe uma improbabilidade. É improvável que o indivíduo se sinta realizado enquanto seduzido/adestrado/hipnotizado a adotar um comportamento concebido de maneira exógena. Também considero improvável que o indivíduo tenha um senso de participação, de pertença significativa, sendo coagido por uma relação midiofágica. Por último, no universo das mediações reproduzidas em escala titânica pela mediosfera, é improvável que exista comunicação, no sentido de vinculação entre os indivíduos.

O *ludus* midiático e a *gamification*, portanto, atuam em simbiose com a noção de *Maya*: interpõem-se entre o indivíduo e a realidade e, ao fazerem isso, a regulamentam. Essa regulamentação da realidade, indubitavelmente, constitui uma relação de poder. Nesse sentido, é fortuito apontar para as obras de Winnicott (2019) e McGonigal (2012), uma vez que até mesmo seus títulos são emblemáticos desse processo. De *O Brincar & a Realidade* passamos para *A Realidade em Jogo*[54].

No primeiro caso, o brincar está a serviço da realidade, uma vez que é por conta desse fenômeno transicional que o indivíduo adquire a noção de *não-eu*, que posteriormente irá dar base à relação de *Eu-Tu* (BUBER, 2001). Em contrapartida, no segundo caso, a realidade está a serviço do jogo, a ponto da autora indicar um êxodo da realidade para os mundos lúdicos, já que "os jogadores de videogame estão cansados da realidade" (MCGONIGAL, 2012, p. 12), uma vez que "a realidade, em

54. Mesmo com a tradução dos títulos, a relação antagônica entre os títulos se mantém. Enquanto a obra de Winnicott é nomeada *Playing & Reality* no idioma original, a obra de McGonigal é intitulada de maneira ainda mais pungente: *Reality is Broken* (Realidade está Quebrada, em tradução própria).

comparação aos jogos, se esgotou" (MCGONIGAL, 2012, p. 13). A partir desse diagnóstico de esgotamento da realidade, a autora afirma ainda que "estamos famintos, e os jogos estão nos alimentando" (MCGONIGAL, 2012, p. 16). Tal perspectiva, centrada no prazer egoísta do indivíduo, que coloca a realidade a seu serviço, culmina em uma relação de *Eu-Isso* (BUBER, 2001): em um paradigma objetificador, uma comunicação econômica e em uma sociedade espetacular, os jogos também submetem a realidade ao utilitarismo e ao interesse.

Com isso, encerro a crítica a que me propus nessa primeira parte (ou partida, já que estou falando de jogo) da pesquisa. Numa busca constante por diálogos futuros, a síntese da crítica à qual me propus pode ser formulada na seguinte frase: *gamification* é a trapaça midiática sob o disfarce de jogo.

लीला

(LILA)

4 A ARTE DO ENCONTRO

A primeira parte/partida dessa tese diz respeito a uma crítica à *gamification*. Relacionada a uma perspectiva social, uma abordagem comunicacional e um paradigma hegemonicamente vigentes, a *gamification* é um fenômeno igualmente hegemônico. Mas isso não significa que não existam resistências que operem nas brechas de tal processo. A proposta, para além de uma crítica pela crítica, é observar tais resistências, e buscar apontar como se inserem em uma estrutura de pensamento, uma perspectiva social e uma abordagem comunicacional diferentes.

Nesse sentido, convido novamente o físico Fritjof Capra, cuja reflexão nomeia também a segunda abordagem da presente pesquisa, *Lila*. Segundo o autor:

> O tema básico recorrente na mitologia hindu é a criação do mundo pelo autossacrifício de Deus – sacrifício no sentido original de "tornar sagrado" - pelo qual Deus se torna o mundo que, no final, se torna novamente Deus. Essa atividade criativa do Divino é chamada de **lila**, o jogo de Deus, e o mundo é visto como o palco do jogo divino. Como a maioria da mitologia hindu, o mito de **lila** tem um forte sabor mágico (CAPRA, 1975, p. 87, tradução própria).

A demanda dessa jornada é a busca por manifestações sagradas do jogo. Sagrado, nesse caso, remete a simbólico, no sentido de agregarem indivíduos. Vale lembrar que a palavra *simbólico* deriva do helênico *syn-ballein* (lançar junto). Talvez por uma mera coincidência semântica, lançar e jogar são sinônimos no português. Nesse sentido, simbólico, em tradução livre, poderia ser colocado como sinônimo de *jogar junto*. Com base nessa inquietação etimológico-semântica, interesso-me, sobretudo, por uma modalidade lúdica nomeada larp.

Mas o que, de fato, é larp? A primeira idiossincrasia que se abre é que "de um modo geral, os larps têm maior probabilidade de serem descritos do que de serem definidos" (HARVIAINEN et al., 2018, p. 87, tradução própria). Isso porque, em grande medida, existem duas dificuldades: para um jogador, exemplificar como um larp ocorreu é mais fácil do que definir a miríade de possibilidades que ele abarca; para um não-jogador, as nuances que o separam de outras artes dramáticas podem passar despercebidas.

De modo geral, o larp é uma forma de *jogo de desempenho de papéis* (RPG). Nesse sentido, apresenta-se como aparentado do RPG de mesa e do MMORPG (*Massively multiplayer online role-playing game*, modalidade online para um número massivo de jogadores), duas formas mais populares no Brasil[55] (e no mundo). Contudo, são suas particularidades diante dessas outras formas que me chamaram a atenção, tanto como jogador quanto como pesquisador. Numa extensa tentativa de delimitar um campo interdisciplinar e o estado da arte para as pesquisas envolvendo o tema, o ano de 2018 trouxe à tona o livro *Role-playing game studies: a transmedia approach*, contando com um esforço conjunto de mais de 50 pesquisadores de várias partes do globo. O larp, de acordo com nove pesquisadores, de referenciais teóricos distintos, é então entendido como o:

55. A critério de exemplo da maior popularidade, a pesquisa dos termos RPG e MMORPG no Catálogo de Teses e Dissertações da CAPES (realizada em 13 de março de 2019, na qual utilizei o filtro *Comunicação* no campo *Área Conhecimento*) retorna, respectivamente, 10 e 12 resultados. Aponto ainda que, dos 10 resultados para o termo RPG, um deles é a minha dissertação e grande parte dos outros remetem, já no título, aos jogos eletrônicos.

> [...] desempenho de papel que toma o que se passa na imaginação do jogador e o torna "real" ou incorporado: em vez de descrever as ações de um personagem, um jogador as executa. [...] Larps são formas fisicamente performatizadas de desempenho de papel praticadas em muitos lugares ao redor do globo. [...] Dependendo a quem se pergunta, eles têm várias raízes e origens, incluindo *Dungeons & Dragons* (D&D), reencenação histórica, inovações educacionais do século XIX e muito mais. Tematicamente, eles variam de combates entre cavaleiros de fantasia e orcs a dramas introspectivos baseados no mundo real (HARVIAINEN *et al.*, 2018, p. 87, tradução própria).

Embora seja uma definição competente e tecnicamente impecável, ela parece pouco explicar para quem nunca esteve num larp. Talvez o primeiro passo para esclarecer tal obscurantismo seja apontar que "as raízes essenciais do desempenho de papéis são explicadas como uma forma ritual de encenação e narrativa arquetípicas" (BOWMAN, 2010, p. 2-3, tradução própria). Sobre essa perspectiva arquetípica, a pesquisadora Sarah Lynne Bowman aponta para o entusiasmo de Steven Larsen (ex-aluno do mitólogo Joseph Campbell e membro-fundador do conselho de assessores da Fundação Joseph Campbell) a respeito dos jogos de desempenho de papéis, uma vez que "o engajamento pessoal das nossas vidas em mitos e temas antigos pode revigorar nosso senso de encantamento" (LARSEN apud BOWMAN, 2017, p. 165, tradução própria). Assim, se observado a partir da perspectiva da socióloga Whitney Beltrán, em diálogo com o aporte teórico junguiano de Bowman, o larp "combina uma forma de imaginação ativa, encenação de personagem e liminaridade[56] de uma forma que é inacessível através de formas mais tradicionais de mídia" (BELTRÁN apud BOWMAN, 2017, p. 165, tradução própria). Porém, talvez a mais

56. Sobre esse conceito, atento que "o limiar [*Schwelle*] deve ser rigorosamente diferenciado da fronteira [*Grenze*]. O limiar é uma zona. Mudança, transição, fluxo estão contidos na palavra *schwellen* (inchar, entumescer), e a etimologia não deve negligenciar esses significados" (BENJAMIN, 2009d, p. 535). As experiências liminares têm como grande modelo os ritos de passagem, nos quais os sujeitos encontram-se depostos de seus papeis sociais cotidianos.

elucidativa das definições de larp seja a anedota contada por Riad Mustafa (2015, p. 23, tradução própria):

> Uma coisa que me lembro é que a minha verdadeira esposa real[57] tentou me ligar mais de uma vez durante o jogo, mas eu estava tão envolvido que respondi tarde da noite. Ela perguntou "O que está te impedindo de atender meus telefonemas, poderia ter sido algo importante!" E quando eu tentei explicar o que estava fazendo, a reação dela foi "Você está brincando de casinha, *Beit Byout*?" É assim que surgiu o nome do festival de desempenho de papéis palestino do próximo ano: "Brincar de casinha" parecia a melhor maneira de descrever larp a alguém que não sabe nada sobre isso.

Beit byout, brincar de casinha, hoje dá nome à organização palestina de larp. E é brincar de casinha que eu vejo como a maneira mais completa de definir o que é larp. Ao brincar de casinha, assumimos um papel distinto do nosso *eu cotidiano*, e no larp também. Em ambos, não existe um roteiro previamente definido: as ações se desenrolam de maneira espontânea – no máximo, existe um acordo sobre o ponto de partida e temática geral. Tanto ao brincar de casinha quanto ao participar de um larp, a presença de uma audiência não só é desnecessária, como muitas vezes não é bem-vinda: talvez, uma pessoa que não compartilhe da ficção atrapalhe a experiência – aquilo que Huizinga (2017) chama de desmancha-prazeres. Embora diferentes narrativas possam surgir posteriormente, com base na percepção de cada um dos participantes, é a experiência em si que conta tanto no larp quanto ao brincar de casinha. O mundo ali experimentado, em ambos, é ficcional, por mais semelhante ao nosso mundo que seja. E tanto quem brincou de casinha quanto quem jogou larp sabe que, embora teoricamente seja possível fazer isso sozinho, a experiência é muito mais completa quando compartilhada com outros.

57. A redundância em *verdadeira esposa real* é dada pelo fato de que Mustafa estava representando o pai de uma noiva na ficção do larp.

Por último, como evidencia a própria anedota de Mustafa, ambos são socialmente desdenhados.

Todas essas características podem ser encontradas naquela que considero uma das mais relevantes definições de larp: "um encontro entre pessoas que, através de seus papéis, se relacionam entre si em um mundo fictício" (FATLAND; WINGÅRD, 2014, p. 290, tradução própria). A relevância da definição é por conta de estar inserida num manifesto que advoga pelo entendimento do larp enquanto mídia e expressão artística. Essa convocação a compreender o larp enquanto expressão artística, nos anos posteriores, desenhou o que é chamado de *larp nórdico*[58] (STENROS; MONTOLA, 2010). Em grande medida por conta dessa definição, o larp passa a ser apelidado por alguns jogadores brasileiros (inclusive eu) de *a arte do encontro*.

Assim, numa espiral de complexidade crescente, é possível tanto apontar o larp de maneira sintética como "um jogo e uma forma de arte cuja essência é a representação de personagens" (PRADO, 2019b) quanto retornar para a definição cristalizada no estado da arte dos larps:

> Os larps, como formas de expressão física, existem nos limiares de várias formas expressivas, devendo a sua existência não apenas aos RPGs de mesa e à reencenação histórica, mas também à brincadeira de faz-de-conta de crianças, aplicações educacionais e interesses comerciais. Há poucos princípios gerais que servem de base comum a diferentes tradições de larp. Primeiro, há a noção de incorporação – os jogadores irão incorporar seu jogo ao invés de descrever as ações de seu personagem. Segundo, que jogadores e personagens são geralmente vistos como separados, de tal forma que ações dentro do personagem não devem ser confundidas com ações fora do persona-

58. Embora o termo tenha relação com a delimitação geográfica do local onde tal perspectiva artística a respeito do larp surge (notoriamente, Noruega, Suécia, Finlândia e Dinamarca), *larp nórdico* também designa as características de uma determinada corrente de larp (similar ao que se evoca quando se diz *cinema hollywoodiano*).

> gem. O aspecto de incorporação dos larps geralmente significa que eles são restringidos pelos locais físicos onde são jogados. Da mesma forma, eles estão limitados pelo tempo[59]. No entanto, os designers de larp vêm com soluções, tais como narrativas baseadas em cena para permitir alguma liberdade do "tempo real". A materialidade é outro aspecto que é central para os larps a ponto de os distinguir (HARVIAINEN, 2018, p. 104, tradução própria).

Para além da definição como mera tentativa de capturar algo de maneira objetiva, minha intenção no presente capítulo é colocar o larp em diálogo com outros conceitos que considero pertinentes ao enquadramento teórico que me propus. Nesse sentido, os próximos itens versam sobre a visão do larp *como* algum outro conceito. Considero pertinente pontuar que assumo o risco de eventuais contradições que possam surgir dessa proposta – a pluralidade dos larps parece exigir tal abordagem polissêmica.

4.1 Larp como mídia participativa

Seria extremamente injusto da minha parte não atribuir as reflexões desse item ao livro sueco *Deltagarkultur* (HAGGREN et al., 2009), publicado em 2008 pelos autores Kristoffer Haggren, Elge Larsson, Leo Nordwall e Gabriel Widing. O interesse pela obra veio no decorrer do mestrado: a conheci por intermédio do *NpLarp* (Núcleo de Pesquisa em larp) e, uma vez que a obra estava no idioma sueco (que não domino), tive que deixar seu aprofundamento de lado. Mas, ao ver algumas citações da obra em textos em inglês, comecei a sentir que seria necessário retomá-la futuramente. Após defender o mestrado, entrei em contato com

59. Evidencio que, ao contrário da definição de jogo dada por McGonigal (2012), que figura no terceiro capítulo dessa pesquisa, os limites de espaço e de tempo voltam a aparecer na definição do larp.

Elge Larsson, um dos autores, uma vez que sabia sobre a existência de um rascunho de tradução para o inglês (a publicação de tal tradução não veio a acontecer), e a versão nesse idioma facilitaria meu acesso à obra. No dia 30 de outubro de 2016, Larsson me enviou a versão revisada de tal rascunho de tradução, juntamente com duas frases: Go ahead! (Vá em frente!), sobre a possibilidade de realizar uma tradução de *Deltagarkultur* para o português; e *I really look forward to be annoyed by questions* (Eu realmente estou ansioso para ser incomodado por perguntas), quando comentei sobre as dúvidas que porventura surgiriam quando confrontasse a versão em inglês com a tradução do sueco via ferramentas como o *Google Translate*. Apenas alguns dias depois (dia 6 de novembro), veio a público a notícia de que Larsson falecia, vítima do câncer contra o qual lutava há anos. Traduzir aquele texto se tornou uma espécie de chamado: *ir em frente* me pareceu a alternativa justa para honrar a generosidade que Elge Larsson (1944-2016) teve ao me responder, mesmo estando extremamente debilitado e às portas do ocaso.

Em grande parte, a própria motivação para a presente pesquisa surgiu desse processo de tradução. Afinal, a obra trazia um diálogo entre dois assuntos pelos quais me interesso: tanto era gratificante ler uma reflexão de autores que conheciam o larp (afinal, como já apontei, existe uma carência de diálogo sobre o tema nas pesquisas brasileiras), quanto era pertinente ler um texto que poderia muito bem figurar na bibliografia indicada nas ementas das aulas que tive tanto no mestrado quanto no doutorado.

Discussões a respeito da "paralisia de abundância" (HAGGREN *et al.*, 2009, p. 17, tradução própria), de que "os meios de comunicação estruturados como uma comunicação unidirecional são assimétricos – e autoritários" (HAGGREN et al., 2009, p. 14, tradução própria), e sobre a "sedação comercialmente fornecida" (HAGGREN et al., 2009, p. 23, tradução própria), para citar apenas alguns exemplos, parecem saídas daquilo que aprendi/aprendo/aprenderei com Jorge Miklos, Malena Contrera e Maurício Ribeiro da Silva (UNIP), mas também com Monica Martinez, Míriam Cristina Carlos Silva e Paulo Celso da Silva (Uniso).

Suspeito que, caso houvesse existido a oportunidade de ter aulas com Dimas Antônio Künsch e Mateus Yuri Passos (UMESP), José Eugenio de Oliveira Menezes (FCL) e Norval Baitello Junior (PUC-SP), a experiência seria a mesma, tamanha a ressonância que percebo da obra sueca nessa família intelectual de pensadores brasileiros.

Feita essa digressão, observo que a obra é definida como "um apelo para outra forma de pensar sobre arte, mídia e cultura" (HAGGREN *et al.*, 2009, p. 9, tradução própria). Nessa direção, apontam que "certamente há discussões sobre mídia, mas principalmente sobre seu conteúdo – raramente sobre suas estruturas de poder. O discurso sobre o conteúdo das mídias esconde o silêncio sobre suas estruturas autoritárias" (HAGGREN *et al.*, 2009, p. 33, tradução própria). Por conta dessa preocupação, assumem uma postura crítica, que busca ampliar o pensamento debordiano no que diz respeito ao espetáculo. Nesse sentido:

> Embora as manifestações públicas da cultura espetacular, tais como peças de teatro, exposições ou romances, muitas vezes encontrem réplicas, críticas e outras respostas, essas não são de fato parte da obra original, mas sim confinadas a uma mídia comentarista, derivada. Esses tipos de reações geralmente obedecem à mesma estrutura autoritária da mídia que estão comentando. Somente com grande dificuldade são capazes de agir como uma crítica estrutural, pois tendem a reproduzir a própria estrutura da mídia que são designados para criticar (HAGGREN et al., 2009, p. 16, tradução própria).

É pertinente evidenciar que os autores definem mídia como "um contrato ou acordo social explícito ou implícito – cultural e técnico – sobre os tipos de estímulos que a constituem e sobre como estes serão produzidos , transferidos e recebidos" (HAGGREN *et al.*, 2009, p. 14, tradução própria). A título de exemplo sobre a relação entre acordos e estímulos:

> Os filmes são compostos de imagens projetadas e falas, efeitos de áudio e músicas. [...] No cinema, o sabor da pipoca não faz parte da

> mídia "filme", mas pode ser parte do acordo social "ir ao cinema", que inclui o próprio filme, bem como a configuração arquitetônica dos assentos confortáveis e o design de interiores. A luz é, necessariamente, uma parte da mídia filme, da mesma forma que a mídia filme faz parte integrante de uma visita ao cinema (HAGGREN *et al*., 2009, p. 13-14, tradução própria).

Grosso modo, o estímulo diz respeito ao *texto* midiático, enquanto o acordo diz respeito ao *contexto* midiático. A partir da relação midiática entre estímulos e acordos, os autores propõem uma divisão das mídias em três categorias[60]: espetáculo, interatividade e participação. As duas primeiras categorias são mais facilmente reconhecidas como mídias, uma vez que dizem respeito às manifestações hegemonicamente estabelecidas. Na mídia espetacular e na mídia interativa, o poder tanto sobre os acordos quanto sobre os estímulos está concentrado numa figura cristalizada (o emissor). Ao receptor, cabe abstrair a partir dos estímulos (no caso da mídia espetacular) ou escolher quais estímulos irá abstrair (na mídia interativa) de um produto midiático imutável. Por conta disso, essas duas categorias são também descritas como discursivas.

Já nas mídias participativas, a relação é dialógica. Todos os envolvidos geram estímulos uns aos outros, de modo que a divisão entre emissor e receptor é incabível. É, por excelência, uma mídia processual: não é possível participar quando a posição do indivíduo é a de consumidor de um produto acabado. Ao contrário da abstração e da nomeação, atividades encontradas respectivamente nas mídias espetacular e interativa, a mídia participativa é caracterizada pelo agenciamento: a capacidade de agir em diálogo com as ações dos outros participantes, de maneira que a experiência de todos os envolvidos é afetada.

---

60. Atento para o fato de que, diferentemente da teoria da mídia prossiana, a presente categorização diz respeito mais à relação entre os indivíduos envolvidos no processo comunicacional do que nos aparatos que porventura são utilizados por eles.

Enquanto nas mídias discursivas o acordo midiático tende a ser tácito, os acordos midiáticos das mídias participativas devem ser explicados e discutidos: é a partir deles que são delimitadas as ações possíveis. Contudo, é preciso atentar que, diferentemente das mídias interativas, aqui não se busca criar um rol de estímulos possíveis – a operação é no sentido contrário, de maneira a emoldurar quais estímulos são indesejáveis para o processo por vir. Para exemplificar, seria algo como dizer que *cada um leva um prato para um jantar*. Ao assumir o jantar como uma mídia participativa, o acordo midiático implica em levar um prato (levar uma bebida – ou não levar nada – estariam, portanto, fora do acordo). Que prato cada um irá levar (os estímulos) estão fora da alçada do acordo. O exemplo do jantar não foi aleatório, uma vez que se trata de um dos exemplos mais frequentes de processos midiáticos participativos. O mesmo vale para as festas.

Uma vez que as mídias participativas não admitem as figuras de emissor e receptor, pouca (ou, preferencialmente, nenhuma) divisão se faz entre seus participantes. O mais próximo de uma denominação específica para um dos envolvidos é a figura de um *anfitrião*, o indivíduo que propõe um acordo midiático participativo. *Vamos fazer um jantar na minha casa no próximo sábado?* é um exemplo de proposta de acordo midiático participativo que delimita a figura de um anfitrião. Contudo, como o poder sobre os estímulos está disperso entre todos os envolvidos e o acordo é previamente negociado, essa figura do anfitrião dispõe (idealmente) da mesma autoridade sobre o processo que os demais envolvidos.

No caso desse jantar proposto por um indivíduo, ainda pode ser apontado que o mesmo se encontra em uma escala hierárquica superior, uma vez que existe uma construção social de soberania do indivíduo em seu lar, ou mesmo uma prevalência em suas sugestões sobre o acordo midiático. É por conta disso que, no parágrafo anterior, sugeri que as mídias participativas preferencialmente não devem conter divisões entre os participantes. Um exemplo que demonstra tal concepção de relação heterárquica é a conversa. Pouco importa quem propôs o acor-

do midiático (*Vamos conversar sobre tal assunto?*) – uma vez iniciada a conversa, os envolvidos detêm o mesmo poder de geração de estímulos.

No âmbito de uma mídia participativa, o larp conta com uma ferramenta formal para a elaboração de acordos, chamada comumente de *larpscript* (instruções de larp). O *game design* num larp se constitui no desenvolvimento de *larpscripts* que cumpram a função de explicitar os acordos que serão vigentes. Tais acordos visam a garantia tanto de questões pragmáticas (segurança[61], duração, local, número mínimo e máximo de participantes, assim como demais necessidades de organização, tais como eventuais elementos cenográficos) quanto questões inerentes a uma *dramaturgia*.

A dramaturgia do larp não diz respeito à enunciação de cenas (tal como ocorre no teatro), e sim à construção de ambientes que favoreçam uma determinada moldura. Nesse sentido, o design de um larp atua como o engendramento de elementos que favorecerão determinados tipos de estímulos (contudo, sem limitar os estímulos dos participantes). Transposto para outra linguagem, é como a inserção de luz de velas em um jantar para favorecer a criação de um ambiente romântico.

Por conta de diferentes especificidades, os *larpscripts* podem variar de algumas dezenas de páginas, como é o caso de *Então, você acha que consegue dançar* (MUSTAFA; SAMAD; RABAH, 2013), que conta com descrições detalhadas dos personagens, atos e cenário, até algumas linhas, como é o caso de *Calendário* (REIGOTA, 2013), que conta com uma descrição geral do acontecimento que irá permear o larp. Em ambos os casos, cabe aos participantes preencherem as lacunas de informação durante o jogo.

61. Sobre a segurança dos participantes, é necessário pontuar que os *larpscripts* costumam conter informações sobre os limites de contato físico (para evitar eventuais agressões e assédios), assim como *palavras de segurança*: termos que visam interromper a ficção, evocados quando porventura aconteça alguma coisa que desagrade algum participante de alguma maneira.

Assim, ressalto que as mídias participativas têm um espaço de participação gradiente: dependem do quão rígidos são os acordos. E, embora esses acordos participativos possam eles mesmos gerar estímulos, ainda assim continuam distintos das mídias interativas, uma vez que (por mais rígidos que sejam) não conseguem encapsular a capacidade dos participantes de gerar estímulos.

Até mesmo a figura do *anfitrião* pode ser difusa num larp. Afinal, nem sempre quem propôs o larp por meio do *larpscript* é quem propõe o larp para o grupo de participantes. Ou seja, parte dos acordos podem até estar cristalizados num texto, mas o ajuste daquele texto aos interesses do grupo que irá jogar o larp é possível. Dito de outra maneira, quem é o *anfitrião* de um larp: o escritor do *larpscript* ou quem convida os participantes? É possível, de maneira dialógica (MORIN, 2007), responder: ambos e nenhum.

Outra característica inerente é a autoria compartilhada: embora o escritor do *larpscript* possa clamar para si a autoria, essa só diz respeito ao texto. O larp, que ocorre apenas no(s) momento(s) do(s) jogo(s), tem como autores todos os envolvidos. Por conta disso, o larp costuma dialogar com a estética do *mashup* (SOUZA, 2009), a proposta de *copyleft* e a noção de cultura livre (LESSIG, 2004): mundialmente, é comum que não exista reivindicação por direitos sobre a autoria de um larp.

Nesse sentido, a questão de autoria, cara para um emissor que visa "encontrar a expressão mais apropriada orientada para o espectador" (HAGGREN *et al.*, 2009, p. 65, tradução própria) é substituída, na figura de um anfitrião/propositor, pela preocupação em "produzir uma situação em que os participantes convidados possam agir em conjunto, tanto uns com os outros, quanto com a sua proposta" (HAGGREN *et al.*, 2009, p. 65, tradução própria). Com base nisso, sou levado a refletir sobre o larp enquanto situação, conforme buscarei expor no próximo item.

4.2 Larp como Situação

Muito do que discuto na presente tese é devido aos ecos, 50 anos mais tarde, das inquietações dos Situacionistas. Definia-se situacionista "o indivíduo que se dedica a construir situações" (INTERNACIONAL, 2003a, p. 65). Por situação, entende-se o "momento de vida, concreta e deliberadamente construído pela organização coletiva de uma ambiência unitária e de um jogo de acontecimentos" (INTERNACIONAL, 2003a, p. 65). O movimento teve corpo por meio da Internacional Situacionista, ativa entre as décadas de 1950 e 1970, e intimamente envolvida com as manifestações de *Maio de 1968*[62], da qual tanto Guy Debord quanto Raoul Vaneigem, entre outros, fizeram parte.

Tributária à pertinência do jogo, a Internacional Situacionista irá definir, já em seu manifesto, uma situação como "a realização de um jogo superior, ou mais exatamente a provocação para esse jogo que é a presença humana" (INTERNACIONAL, 2003b, p. 126). Advogavam que "contra a arte unilateral, a cultura situacionista será a arte do diálogo, arte da interação. [...] Ela vai superar essa era oclusa de seu primitivismo por meio da comunicação completa" (INTERNACIONAL, 2003b, p. 127).

Dentre os credos da I.S., figurava a redução da necessidade do trabalho por conta da automatização da produção. Nesse sentido, "a libertação pelo jogo é sua autonomia criativa, *que supera a antiga divisão entre o trabalho imposto e os lazeres passivos*" (INTERNACIONAL, 2003b, p. 126). Observo que tal proposta apresenta ressonâncias com a visão filosófica de Oswald de Andrade, quando este afirma que:

> No mundo supertecnizado que se anuncia, quando caírem as barreiras finais do Patriarcado, o homem poderá cevar a sua preguiça inata,

62. Grosso modo, *Maio de 68* diz respeito à uma série de manifestações, inicialmente na França (mas com reflexo em diversos países), nas quais o pleito era pela renovação dos valores sociais.

> mãe da fantasia, da invenção e do amor. E restituir a si mesmo, no fim do seu longo estado de negatividade, na síntese, enfim, da técnica que é civilização e a vida natural que é cultura, o seu instinto lúdico. Sobre a Faber, o Viator e o Sapiens, prevalecerá então o Homo Ludens (ANDRADE, 1978, p. 83).

Na minha percepção, ainda não atingimos a previsão de Andrade e dos Situacionistas, mesmo algumas dezenas de anos depois. Mas também é possível que nunca se concretize e que, no lugar de uma previsão, seja um projeto de futuro – ou *futuro imaginário*, nas palavras do cientista político Richard Barbrook. Segundo o autor, "nós somos os criadores das formas das coisas que virão. Nós podemos intervir na história para realizar nossos próprios interesses. Nossas utopias fornecem a direção para o caminho do progresso humano" (BARBROOK, 2009, p. 383-384). Nesse sentido, no lugar de um otimismo ingênuo, a perspectiva situacionista incita uma postura esperançosa ante a realidade. Por conta disso, considero pertinente o apelo de Vaneigem (2016, p. 119):

> Não desejo uma sequência de momentos, mas, sim, um grande momento. Uma totalidade vivida, sem o sentimento de "tempo passando", sem duração. O sentimento de "tempo passando" é simplesmente o sentimento de envelhecimento. E entretanto, uma vez que é necessário também sobreviver para viver, nesse tempo necessariamente se enraízam os momentos virtuais, as possibilidades. Federar os momentos, torná-los leves pelo prazer, extrair deles a promessa de vida já é aprender a construir uma "situação".

Assim, ao levar em consideração que a sobrevivência vaneigeniana diz respeito à vida reduzida ao consumo, construir uma situação seria a construção de momentos de ruptura na vida cotidiana (INTERNACIONAL, 2003c). Tal construção é "forçosamente coletiva" (INTERNACIONAL, 2003d, p. 63) dado o seu caráter dialógico, e lúdica, uma vez que "para os situacionistas, o trabalho consiste precisamente em preparar futuras possibilidades lúdicas" (INTERNACIONAL, 2003e, p. 61).

Assim como me preocupei, no terceiro capítulo, em delimitar quais aspectos do jogo são evocados na definição de *gamification*, a definição situacionista de jogo elenca que "o elemento de competição deve desaparecer em favor de um conceito mais realmente coletivo de jogo: a criação comum de ambiências lúdicas escolhidas" (INTERNACIONAL, 2003e, p. 60). Dessa forma:

> Inspirada pelos escritos de Johan Huizinga, a Internacional Situacionista iniciaria um novo jogo cooperativo em que todos seriam vencedores. Em vez de consumir passivamente o espetáculo midiático, seus participantes criariam ativamente sua própria vida social. Para os situacionistas, o jogo hedonista era a antítese radical do trabalho alienado (BARBROOK, 2014, p. 63, tradução própria).

Por conta desse interesse pelo lúdico, Debord devotaria parte de sua vida à criação de jogos. Em 1965, cria *Le Jeu de la Guerre*, um jogo de tabuleiro inspirado por suas leituras de Carl von Clausewitz, estrategista militar e teórico da guerra. É apontado que Debord "depositou tanta importância em sua invenção de *Le Jeu de la Guerre*, que a descreveu como a mais significativa de suas realizações" (BARBROOK, 2014, n.p., tradução própria). Debord revelaria em sua autobiografia temer que fosse a única de suas obras "que alguém ousará reconhecer como tendo algum valor" (DEBORD, 2004, p. 56, tradução própria).

O jogo de Debord ainda é possível de ser encontrado, tanto nas versões mais próximas do design original, quanto em versões derivadas. Richard Barbrook, por exemplo, conduz um grupo científico/lúdico denominado *Class Wargames*. A proposta do grupo, criado em Londres em 2007, envolve disseminar Le Jeu de la Guerre, numa postura lúdico-subversiva (BARBROOK, 2014).

Mas me interessam, sobretudo, as ressonâncias do jogo debordiano para com o larp. O próprio Barbrook serve de exemplo também nesse âmbito uma vez que, enquanto membro da equipe de conselheiros de

Jeremy Corbyn (líder do *Partido Trabalhista* do Reino Unido), integra o quadro do coletivo *Games for the Many* (RODRIGUEZ, 2018)[63]. Dentre as produções do coletivo, destaca-se *A Very British Coup*, descrito como "um *megagame*[64] em que um novo governo radical deve enfrentar as forças do poder na sociedade que desejam reformar – forças que gostariam muito que as coisas ficassem como estão" (VERY, 2018, tradução própria). Nesse sentido, percebo uma transição da representação abstrata dos conflitos por meio de peças e tabuleiros para uma estrutura mais voltada a uma tomada de papeis por parte dos jogadores de uma ficção.

Anteriormente (IUAMA, 2018a), pude aprender que o RPG de mesa (especialmente o *Dungeons & Dragons*, apontado como um dos primeiros RPGs de mesa) tem uma origem enraizada no *Kriegsspiel*[65] (jogo para uso militar desenvolvido por Georg Heinrich Rudolf Johann von Reisswitz, oficial do exército prussiano), que também inspirou Debord. A similaridade é tamanha que, numa matéria da revista estadunidense *The New Yorker*, é afirmado que o *Le Jeu de la Guerre* seria "um *Dungeons & Dragons* para estudiosos da vanguarda parisiense" (MCGRATH, 2008, tradução própria).

Considero necessária uma digressão sobre o termo *role-playing*, componente dos termos larp e RPG. Cunhado pelo psicodramatista Jacob Levy Moreno, o *role-playing* (desempenho de papéis) diz respeito à ambivalência entre percepção e representação de papéis. Moreno apon-

63. Considero pertinente evidenciar que, embora Barbrook seja professor da Universidade de Westminster, com uma trajetória acadêmica relevante no que tange à ciência política, ao ativismo digital e ao estudo dos jogos, o título da matéria aqui utilizada como referência, *Este cara cria games e RPGs malucos para ganhar eleições*, aponta para um descrédito atribuído discursivamente aos jogos.

64. *Megagame* se refere a uma categoria de jogos de larga escala (o número de jogadores oscila próximo de uma centena) que mescla elementos de RPGs de mesa, jogos de tabuleiro e larps.

65. A título de curiosidade, a popularização dos *jogos de guerra* se deu, em grande medida, pela publicação de *Little Wars*, um jogo criado pelo escritor H. G. Wells, a partir de uma releitura do *Kriegsspiel* prussiano.

ta ainda que, assim como o ego é a unidade do indivíduo, "o papel é unidade da cultura" (MORENO, 2016, p. 29), no sentido de ser "a forma de funcionamento que o indivíduo assume no momento específico em que reage a uma situação específica, na qual outras pessoas ou objetos estão envolvidos" (MORENO, 2016, p. 27).

Destarte, ao compreender que existe um possível diálogo entre o conceito moreniano de role-playing e a definição situacionista de jogo, aponto que o RPG poderia ser então interpretado como *a criação comum de ambiências lúdicas em que são percebidas e representadas formas de funcionamento social que os indivíduos assumem para si mesmos e uns para os outros.* Tal noção me parece abarcar satisfatoriamente algumas manifestações dos RPGs, tal como o RPG de mesa. Contudo, deixa escapar a corporeidade característica dos larps.

Hakim Bey (1994a) revisita as inquietações situacionistas, de maneira a retomar a discussão acerca dessa postura lúdica ante a realidade cotidiana. Contra o vertiginoso aumento das mediações (uma tendência do capitalismo tardio *high-tech*) e o subsequente aumento de alienação, propõe o imediatismo. Bey alerta ainda que tal movimento:

> Depende da situação, não do estilo ou conteúdo, mensagem ou Escola. Pode assumir a forma de qualquer tipo de jogo criativo que possa ser executado por duas ou mais pessoas, por e para si, face a face e em conjunto. Nesse sentido, é como um jogo e, portanto, certas "regras" podem ser aplicadas. [...] Todos os espectadores também devem ser artistas. Todas as despesas devem ser compartilhadas, e todos os produtos que possam resultar do jogo também devem ser compartilhados apenas pelos participantes (que podem mantê-los ou oferecê-los como presentes, mas não devem vendê-los). Os melhores jogos farão pouco ou nenhum uso de formas óbvias de mediação como fotografia, gravação, impressão, etc., mas tenderão para técnicas imediatas envolvendo presença física, comunicação direta e os sentidos (BEY, 1994a, p. 10-11, tradução própria).

Embora por aportes teóricos distintos, a afirmação me parece muito próxima do conceito de mídia primária (PROSS, 1987). Contudo, diferentemente de uma imposição ao primitivismo e de uma perspectiva ludista diante das TICs, o posicionamento de Bey (1985a, p. 103, tradução própria) "quer viver *nesse* mundo, não na ideia de outro mundo, algum mundo visionário nascido de uma falsa unificação (*totalmente* verde OU *totalmente* metálico) que só pode resultar em mais uma promessa vazia". Não se trata da recusa do desenvolvimento tecnológico, mas sim da *recusa da recusa* da corporeidade desencadeada por tal desenvolvimento. A busca por brechas no cotidiano que possam propiciar experiências imediatas (tanto no sentido de efemeridade quanto no sentido de ausência de mediação) levam o autor à ideia de TAZ. Bey (1985a, p. 93, tradução própria) acredita que:

> [...] fazendo extrapolações a partir de histórias passadas e futuras sobre "ilhas na rede" podemos coletar evidências para sugerir que um certo tipo de "enclave livre" é não só possível em nosso tempo como também já existente. Todas as minhas pesquisas e especulações se cristalizaram em torno do conceito de ZONA AUTÔNOMA TEMPORÁRIA (doravante abreviada como TAZ). Apesar de sua força sintetizadora ao meu próprio pensamento, no entanto, não pretendo que TAZ seja considerado como algo mais que um ensaio ("tentativa"), uma sugestão, quase uma imaginação poética. [...] Enfim, a TAZ é quase autoexplicativa. Se a expressão se tornar corrente, será compreendida sem dificuldade... compreendida em ação.

Como busca de brechas e do equilíbrio entre a mediação e o imediatismo, a TAZ não diz respeito à construção de um dogma político. Opõe-se ao ideal de revolução, ao exaltar o levante, a insurreição: enquanto a história considera a segunda como sendo a versão malsucedida da primeira, Bey aponta para a existência pura desta justamente por não se fixar no tempo, de maneira a permitir que essa duração crie um ciclo de revolução-reação-traição que culmina na instituição de um *status quo* ainda mais opressor. "Ao falhar em seguir essa curva, o *levante* sugere

a possibilidade de um movimento por fora e para além da espiral hegeliana daquele 'progresso', que secretamente não passa de um círculo vicioso" (BEY, 1985a, p. 94, tradução própria). Trata-se, ao contrário de um enfrentamento, de uma ocupação dos espaços deixados vazios pela mediação hegemônica. Com isso, posiciona-se de maneira integrativa:

> Em suma, não estamos tentando divulgar a TAZ como um fim exclusivo em si mesmo, substituindo todas as formas de organização, táticas e objetivos. Nós a recomendamos porque ela pode fornecer a qualidade de aprimoramento associada ao levante sem necessariamente levar à violência e ao martírio. TAZ é como um levante que não se envolve diretamente com o Estado, uma operação de guerrilha que libera uma área (de terra, de tempo, de imaginação) e que depois se dissolve para se re-formar em outro lugar/em outro momento, *antes* que o Estado consiga destruí-la. Por conta do Estado se preocupar primariamente com a Simulação e não com a substância, a TAZ pode "ocupar" essas áreas clandestinamente e realizar seus propósitos festivos por algum tempo em paz relativa. Talvez algumas pequenas TAZs tenham durado vidas inteiras por terem passado despercebidas, como enclaves rurais – porque jamais se interseccionaram com o Espetáculo, nunca apareceram fora daquela vida real que é invisível aos agentes da Simulação (BEY, 1985a, p. 95, tradução própria).

Como uma versão contemporânea da Situação, a TAZ compreende que um modelo contra-hegemônico não dispõe de poder para enfrentar aquilo que é hegemonicamente vigente. Mais ainda, assume que a busca por poder para realizar esse enfrentamento implica o abandono da contra-hegemonia como ideal. Se visasse à permanência no espaço e no tempo, se aliaria a um posicionamento afim da economia do sinal (PROSS, 1987; ROMANO, 2004) que, como apontei no segundo capítulo, constitui sempre uma relação de poder.

Ao buscar "substituir representação por *presença*" (BEY, 1985a, p. 115, tradução própria), uma TAZ deve ter em vista que, no que diz respeito ao

processo comunicacional, “a chave não é o tipo ou o nível de tecnologia envolvido, mas a abertura e a horizontalidade da estrutura” (BEY, 1985a, p. 102, tradução própria). Para isso, sua criação faz o uso de três táticas. Em primeiro lugar, na TAZ existe um deslocamento antropológico da família (unidade básica da sociedade hegemonicamente vigente) para o *bando*. Nesse sentido:

> Se a família nuclear é produzida pela escassez (e resulta em avareza), o bando é produzido pela abundância – e resulta em generosidade. A família é *fechada*, pela genética, pela *posse* do macho sobre as mulheres e crianças, pela totalidade hierárquica da sociedade agrícola/industrial. O bando é *aberto* – não a todo mundo, é claro, mas ao grupo de afinidade, os iniciados que prestaram juramento a um vínculo de amor. O bando não é parte de uma hierarquia maior, mas parte de um padrão horizontal de costumes, parentesco expandido, contrato e aliança, afinidades espirituais, etc. (BEY, 1985a, p. 98, tradução própria).

A ideia de bando como unidade básica da TAZ dialoga com o clubismo inerente aos jogos (HUIZINGA, 2017). Fundamentada na afinidade, pressupõe a efemeridade: os indivíduos permanecem no bando enquanto for interessante. O contraponto se dá, sobretudo, pela noção de permanência inerente à família. Ao recusar a hierarquização dos membros de um bando, recusa também a hierarquização dos processos comunicacionais. Vale apontar que tal posicionamento é também integrativo: não visa a destruição do conceito de família, mas sim a coexistência de outra estrutura social.

A TAZ também deve se aproximar de uma *festa*. Apresenta-se como uma ruptura na temporalidade e na espacialidade, característica apontada no primeiro capítulo como presente nos jogos e nos rituais. Bey (1985a, p. 99, tradução própria), define que na festa, “face a face, um grupo de humanos colocam seus esforços em sinergia para realizar desejos mútuos”. Assim, a TAZ diz respeito à realização coletiva de uma atividade desejada.

Por último, para a realização de uma TAZ, é vital que exista um *nomadismo psíquico*. Inspirado em Deleuze, Guattari e Lyotard, entre outros, Bey (1985a, p. 100, tradução própria) advoga que:

> Esses nômades mapeiam seus trajetos por estrelas estranhas, que podem ser agrupamentos luminosos de dados no ciberespaço, ou talvez alucinações. Estabeleça um mapa do terreno; sobre esse, coloque um mapa das mudanças políticas; sobre esse, um mapa da Rede, especialmente da contra-Rede com sua ênfase no fluxo clandestino de informação e sua logística – e finalmente, acima de todos, o mapa 1:1 da imaginação criativa, da estética e dos valores criativos. A grade resultante ganha vida, animada por turbilhões inesperados e surtos de energia, coágulos de luz, túneis secretos, surpresas.

Nos larps, essas três táticas me parecem estar presentes. A unidade pela afinidade, ou bando, diz respeito à participação voluntária. Só se participa de um larp se o indivíduo assim o quiser. Consequentemente, a relação pautada pela generosidade se estabelece: cada jogador contribui com estímulos para a experiência dos demais, ao mesmo tempo em que sua própria experiência é agraciada com os estímulos dos outros participantes. A estrutura festiva faz-se presente, já que essa também diz respeito à estrutura do jogo. Quanto ao nomadismo psíquico, talvez seja o elemento que dá essência ao larp: afinal, o que seria o desempenho de papeis senão a perambulação pelas diferentes facetas que compõem a psique de um indivíduo?

Mas, para além do nomadismo nos mundos interiores, o larp também evoca uma postura que poderia ser tratada como muito próxima da *deriva*. É Debord (2003b, p. 87) quem conduz por uma teoria da deriva, ao afirmar que:

> Entre os diversos procedimentos situacionistas, a deriva se apresenta como uma técnica de passagem rápida por ambiências variadas. O conceito de deriva está indissoluvelmente ligado ao reconhecimento de efeitos de natureza psicogeográfica e à afirmação de um compor-

> tamento lúdico-construtivo, o que o torna absolutamente oposto às tradicionais noções de viagem e de passeio.

O procedimento da deriva consiste no principal modelo lúdico desenvolvido pelos Situacionistas. Num paralelo com o *flâneur* baudelairiano, estudado por Walter Benjamin (1989), diz respeito não apenas à fruição da perambulação por ambientes, mas também à construção de situações a partir dessa experiência.

Nesse sentido, o larp, essa *situação de desempenho de papeis imediata*, tributa à deriva a postura de relação com os estímulos dados pelo próprio ambiente do jogo, além dos estímulos dados por outros jogadores. Assim, o conceito de atrator estranho (SILVA, 2014) é caro para o design de um *larpscript*, uma vez que seriam esses atratores as ferramentas utilizadas pelo propositor de um larp para criar um *contexto* para a experiência. Tal qual ocorre na deriva, faz-se necessária uma "análise ecológica [...] da ação dominante de centros de atração" (DEBORD, 2003b, p. 87). Por conta disso, os larps também poderiam ser vistos como ecologias, tema que irei abordar no tópico subsequente.

4.3 Larp como Ecologia

Ao afirmar o larp *como* ecologia, a intenção é demonstrar a aderência ao projeto de pesquisa de Jorge Miklos, que orienta a presente tese. Mas não se trata de um encaixe forçado, ou mesmo inédito. É pelos escritos da pesquisadora Marjukka Lampo (2010; 2016) que tive conhecimento de uma ecologia dos larps. De acordo com Lampo (2016, p. 36, tradução própria):

> A concepção de larps como ecologias baseia-se na interdependência: estamos conectados ao nosso ambiente e vice-versa. [...] É uma relação recíproca que liga a nossa percepção não apenas ao domínio da

> mente, mas também ao corpo. Diferentemente da cisão cartesiana entre mente e corpo, que tem sido a suposição dominante da ciência e das humanidades ocidentais por séculos, a abordagem ecológica sugere que somos organismos vivos complexos com um corpo que constantemente se relaciona com nosso ambiente físico e social. [...] Uma *ecologia do larp* significaria então um sistema interdependente compreensivo onde todos os jogadores e outros componentes orgânicos e inorgânicos do jogo apoiam uns aos outros.

Nessa perspectiva, o larp é então visto como a tessitura conjunta de um *cenário*, que na abordagem de Lampo é o termo mais adequado para designar tal relação entre participantes e ambiente, já que "além de tramas e narrativa, revela características que não são redutíveis à linguagem, como por exemplo os arredores e o comportamento corporal, tal como gestos, tons e atitudes" (LAMPO, 2016, p. 38, tradução própria). Observa-se que a presença corpórea é indissociável, uma vez que a cisão entre corpo e mente é renegada pela autora. Contudo, é na noção de interdependência (no lugar da usual interação) que repousa o que considero ser a mais importante contribuição de Lampo no âmbito de uma perspectiva ecológica: ao evidenciar que os participantes de um larp dependem uns dos outros, a autora aponta para uma (eco)lógica que valoriza a diversidade, em contraponto à tendência à monocultura das mídias de massa.

A fim de abarcar tal abordagem ecológica do larp, Lampo observa a existência de quatro etapas não-cronológicas que frequentemente se sobrepõem: *coleta de informações*, *extração de possibilidades*, *escolha entre as possibilidades* e *incorporação das possibilidades.*

A coleta de informações consiste num procedimento distinto da percepção, uma vez que depende de uma postura ativa de busca e coleta por estímulos que possam ser encontrados no ambiente. Tais informações podem ser classificadas entre ficcionais, não-ficcionais e anteriores ao jogo: a primeira diz respeito a tudo que está disponível aos personagens durante o jogo; a segunda ao que está disponível aos jogadores; e a terceira

ao que foi informado aos jogadores antes do início do jogo. A critério de exemplo de cada uma das categorias, pode-se pensar na relação de parentesco (informação ficcional, pois diz respeito ao parentesco dos personagens, e não dos jogadores) de pessoas que se veem presas em uma sala (informação não-ficcional, uma vez que diz respeito à limitação espacial dos jogadores) em um larp que se propõe a lidar com o convívio forçado de uma família desestruturada (informação anterior ao jogo, já que provavelmente tal tema foi explicitado no convite à participação do larp). Não importa qual tipo de informação prevaleça, Lampo (2016, p. 39, tradução própria) atenta para o fato de que "os jogadores não possuem scripts ou mapas pré-escritos para ajudá-los a navegar pelo jogo. Embora eles possam ser capazes de antecipar alguns eventos [...], a tessitura final do jogo é geralmente desconhecida, mesmo para o propositor do jogo".

Conforme os jogadores habitam o ambiente do larp e coletam informações, passam a extrair possibilidades para ação. Haja vista que "percebemos diferentes possibilidades no ambiente dependendo de nossa postura e comportamento" (LAMPO, 2016, p. 39, tradução própria), tanto de ordem física quanto de ordem cultural, tais possibilidades poderiam ser compreendidas em níveis distintos: providência, frequência e influência. As providências dizem respeito a proporcionar ações, tanto dentro quanto fora de jogo. Às frequências, corresponde a modulação das ações dos personagens em função das características culturais dos jogadores: algumas ações são convencionais e outras são não-convencionais, de acordo com o contexto social. Por último, as possibilidades dividem-se entre dinâmicas e estáticas no que diz respeito à influência no curso do jogo. Lampo observa ainda que tais níveis se sobrepõem, de maneira a termos exemplos como "possibilidade 'convencional dinâmica dentro de jogo' ou possibilidade 'não-convencional estática fora de jogo'" (LAMPO, 2016, p. 41, tradução própria).

A etapa de escolha entre as possibilidades diz respeito ao processo de tomada de decisões dos jogadores sobre quais possibilidades irão ser convertidas em ações. Tal processo é influenciado pela percepção

imediata do cenário, pela história de vida dos jogadores[66], convenções culturais, pensamento racional, emoções, sentimentos e respostas somáticas (LAMPO, 2016). Ressalto também que o processo de tomada de decisões perpassa a ficção, de maneira que também é influenciado por questões não-ficcionais.

Por último, Lampo (2016, p. 42, tradução própria) observa que:

> O processo de tomada de decisões nas ecologias dos larps culmina na incorporação das possibilidades que os jogadores decidiram realizar. Esta é a fase em que os jogadores realizam as ações performáticas que representam suas escolhas. Eles realizam essas ações aplicando seu repertório corporal, como gestos, posturas, expressões faciais, fala e tom de voz, à performance.

Uma vez ocorrida essa etapa, é desencadeado um aumento de complexidade no cenário, uma vez que as ações irão representar novas informações que poderão ser colhidas pelos participantes. A afirmação que pretendo, em decorrência de tal levantamento, é de que tais etapas poderiam ser consideradas como algo próximo de uma metodologia da participação em um larp.

Sintetizar o presente capítulo é um exercício de interpretação, uma vez que a subjetividade de meu olhar é condicionada também pela subjetividade do referencial teórico escolhido para compor tal reflexão. Nesse sentido, no lugar de uma definição *ou/ou*, me atenho ao princípio dialógico (MORIN, 2007) e ao paradoxo expresso por uma noção pautada pelo *e/e*.

Destarte, os larps podem ser vistos como *situações ecológicas participativas*, uma vez que dizem respeito à criação conjunta de ambientes,

66. A relação entre as ações dos personagens e as histórias de vida dos jogadores é o tema central de minha dissertação de mestrado (IUAMA, 2018a), que pode ser acessada no sentido de aprofundar a questão.

assim como à relação dos indivíduos com esses ambientes, numa tessitura pautada pela ação dos participantes. Reconheço que tal definição é passível de discordâncias e, para buscar defender tal posicionamento, o capítulo subsequente desenvolve-se a partir da minha própria participação em larps. A intenção com isso é demonstrar de maneira não-abstrata como tais elementos foram percebidos. Se tal opção evoca uma acusação de ausência de distanciamento do objeto de pesquisa, minha égide será afirmar que, nas pesquisas envolvendo jogos, o próprio ato de jogar é um método. Segundo o filósofo Frans Mäyrä (2008, p. 165, tradução própria):

> [...] o jogo analítico como parte dos estudos é diferente do jogo de lazer. Esse tipo de jogo mais "utilitarista" envolve fazer anotações e relacionar jogos a contextos mais amplos de pensamento histórico, conceitual e social que constituem os estudos sobre jogos e as culturas de jogos em sua forma reflexiva. Ainda que possa ser divertido, tornar-se um profissional em ludologia também significa que o jogo se torna parte do trabalho de alguém.

Dessa forma, jogar não é mais só jogar. É a ferramenta[67] de que disponho para perceber as nuances de uma mídia que advogo ser voltada ao participante. Portanto, se meu posicionamento fosse o de observador, estaria observando apenas um espetáculo derivado de tal processo comunicacional, estéril para a reflexão que proponho.

67. E nesse sentido, é importante ressaltar, até deixa de ser jogar, se nos atentarmos à definição de Huizinga (2017) do jogo como atividade desinteressada.

5 AUTOETNOGRAFIA

Mas o live *que você escolheu não influenciou no resultado da sua pesquisa?* Foram mais ou menos essas palavras que o Mateus Yuri Passos, hoje docente do PPGCS da UMESP, me disse numa das mesas da UNISUL, às portas do 14º Encontro da SBPJor, em 2016. Eu havia acabado de defender minha dissertação, e o Mateus demonstrava um interesse genuíno, boa parte por conta de sua própria história de vida, uma vez que havia conhecido o RPG na sua adolescência. O próprio uso da expressão *live* denunciava isso, já que esse era termo recorrente para se referir ao larp no Brasil durante a década de 1990. Mal sabia ele, mas surgia ali o embrião metodológico dessa tese.

De maneira bem sintética, durante o mestrado eu procurei pesquisar a relação entre as histórias de vida dos jogadores e as ações desempenhadas por meio de seus personagens em larps. A dúvida do Mateus se deu porque eu, ao realizar uma etnografia em sessões de jogo, escolhi um larp que evocava a rememoração[68]. Minha resposta foi assertiva: *com certeza!* Justifiquei que a curta duração do mestrado me fez optar

68. O termo *rememoração* é utilizado na acepção de Benjamin (1987d), no sentido de uma interpretação do passado pelo sujeito no presente.

por um larp que envolvesse a temática. Mas hoje penso que a justificativa é um tanto mais complexa.

O principal motivo disso se dá por conta de, um pouco menos inseguro com os meandros acadêmicos, sentir uma liberdade maior para defender o papel da subjetividade do pesquisador. Existe escolha que não afeta os resultados? Por isso, nas reflexões subsequentes àquela pungente pergunta do Mateus, tomei a decisão de que não escolheria os larps que iriam compor o *corpus* da minha próxima pesquisa (ou seja, a atual tese). Acima de tudo, para descobrir em que resultados eu chegaria com essa opção.

Mas ainda assim, compreendo que meu próprio olhar também influencia os resultados. Por isso da atual decisão pela autoetnografia: o instrumento de pesquisa aqui é a busca por entender a relação entre a minha própria vida e os larps dos quais o acaso e a oportunidade me permitiram participar no decorrer do doutorado. Nesse sentido, ficaram excluídos[69] larps de minha autoria, ou larps nos quais eu tive papel mais ativo na organização. Meu olhar certamente irá exercer influência sobre os achados, mas excluo a variável de interferir ativamente em quais jogos entram na pesquisa. O termo *ativamente* não é usado em vão: enquanto *habitué* da cena de larp, seja como participante, seja como organizador, é preciso admitir que, potencialmente, exerço uma interferência passiva na escolha dos jogos que porventura são executados. Um exemplo dessa interferência passiva é a existência de propostas de larp de outras pessoas que começaram a ser germinadas em conversas nas quais eu estava presente. O objetivo aqui, longe de qualquer *mea culpa*, é reconhecer meu posicionamento dentro da pesquisa, e deixar

69. Outros critérios de exclusão utilizados foram: os larps de *campanha* (larps cuja narrativa é contínua, perpassando diversas sessões de jogo, cujo exemplo mais emblemático é o projeto *One World By Night*) e larps não-gratuitos. O motivo do primeiro critério é a minha incapacidade de acessar o histórico prévio do que aconteceu nesses larps, com o intuito de afinar a criticidade da minha participação observante. No que tange o segundo critério, tomei essa opção por uma questão política, ao voltar meu olhar para os eventos que buscam extrair a lógica de mercantilização da possibilidade de participação.

o leitor ciente do maior número possível[70] de variáveis que me fez pesquisar o que pesquisei, como pesquisei.

Já estava decidido que dessa vez eu me colocaria *dentro* da pesquisa, e utilizaria a minha própria participação como *corpus*. E, em consonância com minha pesquisa de mestrado, era importante colocar isso em diálogo com a minha própria história de vida. Por conta disso, a partir do ingresso no doutorado, comecei a fazer uma espécie de *cibercaderno de campo* com os relatos de minhas participações em larps. Tais registros (assim como outras reflexões que considerei pertinentes) se encontram acessíveis em um blog[71]. Nesse capítulo, meu objetivo é retomar tais registros, e formular um texto a partir da relação entre tais relatos e minha própria biografia.

O primeiro larp do qual participei desde que ingressei no doutorado é, sincronisticamente, muito pertinente ao nosso momento sociopolítico. Escrevo tal capítulo sob a sombra de sucessivos cortes de bolsas de pesquisa perpetuados pelo atual governo. Enquanto bolsista, fico mais apreensivo a cada notícia, com uma crescente sensação de que *da próxima vez, eu também vou rodar*. Para além de discussões políticas polarizadas, é um sentimento horrível. O curioso é que, em agosto de 2017, *Amor, vou matar o presidente, volto já* (BORGES, 2017), era um larp que de certa forma já antevia isso. Num contexto de crescente descontentamento político, a premissa da ficção envolvia um grupo de pessoas que, após discussões em redes sociais sobre o planejamento de um eventual atentado ao presidente, decidem se encontrar fisicamente para dar continuidade ao plano. Enquanto jogador, fui instruído, ao entrar no bar onde o larp ocorreu, a pegar um pedaço de fita crepe e anotar o *nickname* que eu escolhi para meu personagem. A fita crepe, colada na minha camisa xadrez, seria a maneira pela qual os jogadores se identificariam entre o público do bar: bastava entrar no local e interagir com as outras pessoas que estivessem utilizando tais identificações.

70. Reconheço ainda a existência de variáveis de que não tenho consciência. Por isso, utilizo o termo possíveis.
71. Disponível em: https://bit.ly/2YkfrW3.

A minha reflexão aqui é tripla. A primeira diz respeito às próprias idiossincrasias do larp brasileiro[72]. Enquanto a produção de larps em países financeiramente mais arrojados, cujos participantes dispõem de um acesso maior a recursos para alugar locais como *blackboxes*[73], a produção nacional se caracteriza por pensar em soluções para driblar a escassez de recursos, tal como elaborar propostas de larp que possam dialogar com a ocupação de espaços públicos. Por conta disso, surgiu o *FERVO* (Frente de Experimentação, Representação, Vivência e Ocupação), coletivo destinado a realizar larps que ocupem espaços urbanos na cidade de São Paulo – e que foi o responsável por organizar essa aplicação do larp de Borges. Para que o jogo pudesse ocorrer, o dono do bar foi avisado pela organização do FERVO, e os eventuais participantes foram também alertados a só interagirem com quem também estivesse jogando.

A segunda diz respeito ao meu espanto, já na primeira interlocução ocorrida. Saí de Sorocaba rumo ao larp em São Paulo já levando em consideração alguns aspectos que gostaria de adicionar à narrativa: vindo de uma cidade notoriamente conservadora, a minha caracterização buscou trazer elementos do estereótipo do *harleyro* (termo utilizado para designar o motociclista de situação financeira confortável, em referência à *Harley-Davidson*, marca de motos). Vale lembrar que os termos *coxa/coxinha*, hoje disseminados para referir aos indivíduos de posicionamento neoliberal, são também utilizados como sinônimos de *harleyro* há bastante tempo. Meu objetivo foi utilizar uma visão que reconheço como preconceituosa e estereotipada para levar elementos que gostaria de ver em jogo.

Assim, lá estava eu, de calças jeans, jaqueta de couro, camisa xadrez por cima de uma camiseta branca, corrente prendendo a carteira e bota. A fim de exagerar no estereótipo e transformá-lo numa caricatura, de-

72. Um manifesto advogando as idiossincrasias do larp brasileiro (do qual fui, além de signatário, redator), nomeado *Manifesto do Jeitinho Brasileiro*, pode ser acessado em: https://bit.ly/35W7Tg7.

73. Salas destinadas à realização de performances.

cidi dar o *nickname* de *Anauê88* para esse personagem – numa alusão tanto ao discurso muito próximo do integralismo que se fazia presente nas manifestações políticas, quanto ao escândalo de neonazismo que havia ocorrido naquela semana na cidade estadunidense de Charlottesville (o número 88 tem uso simbólico para neonazistas). O primeiro participante do larp que encontrei no subterrâneo e fracamente iluminado bar era uma figura de calças jeans com a barra grosseiramente dobrada, coturno, camiseta branca agarrada no corpo, jaqueta jeans e suspensório. O *nickname* que estampava seu peito em uma fita crepe era *Bandeirante_Paulista*.

Naquele momento, penso agora, já dava para sentir que algo estava *muito* errado na política brasileira. Afinal, sem qualquer combinação prévia, eu havia pensado numa caricatura de um neoliberal com aspiração fascista, ao mesmo tempo em que outro participante representava um personagem que era facilmente reconhecido como *skinhead*. Logo após nos cumprimentarmos, reconhecemos os outros dois participantes que iriam compor aquele larp. Não me lembro de seus *nicknames*, mas lembro de seus estereótipos: um *ancap incel* (dois termos que ouvi pela primeira vez naquele dia, referentes respectivamente a *anarcocapitalista* e *celibata involuntário*) e uma pessoa que poderia ser definida pelo adágio *Hay gobierno? Soy contra!*.

O larp, que durou cerca de duas horas, foi sucedido por outras duas com os participantes, já fora de seus personagens, discutindo o (então) absurdo político que havíamos criado naquela narrativa: discursos ultraconservadores, a tomada da narrativa da direita por grupos extremistas e a propagação de *shitposting*[74] e de notícias conspiratórias (o termo *Fake News* ainda não havia entrado em voga na ocasião). Hoje, ao retomar tal relato, já com praticamente sete meses de um novo presidente em posse, penso que deveríamos ter levado mais a sério o que, de maneira lúdica, colocamos em pauta naquele dia. Pois, nos meses

74. Postagens de conteúdo irônico, ofensivo e de baixa qualidade postadas em redes sociais.

seguintes, muito daquilo que discutimos ser absurdo concretizou-se. O próprio conflito entre conspiradores de extrema direita contra um governo de direita, acusando-o de ser um comunista disfarçado, parecia brincadeira na época.

Por último, o larp de Borges nos levou a uma discussão metalinguística. Quatro pessoas compareceram no larp, enquanto no evento de divulgação no Facebook 104 pessoas haviam manifestado interesse e 25 confirmado presença. O quanto isso comunica sobre a relação entre o engajamento virtual e o engajamento físico das pessoas[75]?

Ainda no mesmo mês, participei do larp *White Death* (ESSENDROP; HANSEN, 2012), organizado como parte da programação *Apenas um Jogo*, promovida pelo Espaço de Tecnologias e Artes do SESC Itaquera. Fazia algum tempo que estava ansioso para jogar *Morte Branca* (como costumo me referir ao larp dinamarquês), dado seu destaque na cena internacional de larp nos últimos anos. O motivo é que Morte Branca era (até onde sei) a primeira proposta de um larp não-verbal. Nina Essendrop havia trazido sua bagagem da performance, do teatro e da dança para criar um jogo onde toda a interação se daria pelo corpo.

Isso me trouxe uma pluralidade de reflexões. Em primeiro lugar, foi com esse larp que tive a certeza de que estava pesquisando meu tema no lugar certo. As discussões do GP Mídia e Estudos do Imaginário, e sobretudo as aulas da Malena, costumam trazer tanto a denúncia do apagamento do corpo na nossa sociedade quanto a necessidade de se estudar o corpo na Comunicação. Participar de Morte Branca me fez sentir na pele (metaforicamente e, sobretudo, literalmente) o quanto o

75. Diversas vezes, como considero ser o caso aqui, o relato autoetnográfico do larp irá terminar sem explicações. Tal característica é intencional, uma vez que busco dialogar a construção do presente capítulo com a noção de narrativa de Benjamin (1987b, p. 200), para quem "o narrador é um homem que sabe dar conselhos. [...] Aconselhar é menos responder a uma pergunta que fazer uma sugestão sobre a continuação de uma história que está sendo narrada". Para um exemplo do uso da narrativa benjaminiana como metodologia, indico o conto *O lenço* (BENJAMIN, 2018).

corpo não apenas é uma mídia, como também *um fim em si*[76]. O quanto negligenciamos nosso corpo em prol de uma racionalização do mundo. Construir um personagem a partir de restrições de movimento (no meu caso, um papel sorteado dizia que eu deveria sempre imaginar que elásticos ligavam minhas mãos e meus pés) e de um trabalho de algumas horas em prol da desnaturalização de posturas do corpo foi uma experiência fantástica. Quem seria esse indivíduo ficcional cujas mãos e pés sempre parecem se aproximar? Uma pessoa idosa (ou uma criança) com dificuldades de mobilidade?

Daí surge a segunda provocação de Morte Branca (ainda em consonância com as discussões do Mídia e Imaginário): a exuberância simbólica do jogo. Em primeiro lugar, porque a premissa narrativa era altamente abstrata: um grupo de colonos (não importa onde ou quando) perece ao tentar desbravar uma montanha e enfrentar uma nevasca. Contudo, a experiência de como isso iria acontecer era mais importante do que o desencadeamento narrativo – afinal, todos os jogadores já sabiam que, em dado momento do larp, deveriam matar seus personagens colonos e se tornarem seres brancos.

Dentro de uma sala completamente escura, apenas um ponto de luz criava um círculo claro no chão – a área destinada aos personagens colonos. A escuridão do entorno era o território dos seres brancos, a ser evitado. A luz deixava de ser luz e se tornava uma metáfora da própria vida, já que sair da área iluminada significava a morte do personagem humano e o surgimento de mais um *ser branco*. O sofrimento dos colonos diante das intempéries era dado tanto pelas desconfortáveis restrições de movimento (depois de mais ou menos quatro horas de *workshop*, meu corpo já estava exausto no começo do larp, representando convincentemente a exaustão de um colo-

76. Essa noção advém de Kamper. Ao falar sobre a natureza do corpo, o pensador apontou para Baitello Junior que “embora ele também atue como mediação, sua natureza não é um mero ‘médium’, um (trans)portador de informações e conteúdos, mas um fim em si” (KAMPER apud BAITELLO JUNIOR, 2015, p. 2).

no) quanto por um trabalho junto aos *quatro elementos*[77]. Os seres humanos deveriam ter movimentos e posturas corporais inspiradas no peso da terra e no ímpeto do fogo, ao passo que os seres brancos se relacionavam à leveza do ar e à fluidez da água. Depois de horas entrevado, a morte do meu personagem ficcional em prol de uma liberdade de movimentos parecia uma bênção, sensação que associei ao alívio sentido ao sair do metrô lotado no caminho das aulas na Universidade Paulista.

Ainda no quesito simbólico, Morte Branca chama a atenção pelo uso de elementos cênicos. Em momentos específicos, um organizador (que acompanhava de perto os sete jogadores presentes) inseria ora bexigas, ora pacotes de açúcar, ora folhas de papel em branco, além de coordenar a trilha sonora que se fazia presente durante todo o jogo. As bexigas, como fui instruído durante o *workshop*, simbolizavam os sonhos; os pacotes de açúcar, a sobrevivência; e as folhas de papel, a fé. Foi desesperador ver meus sonhos estourando, minha sobrevivência sendo desperdiçada pelo chão e minha fé ser rasgada, dilacerada e barganhada. O ódio que senti quando um dos participantes se banhou (literalmente) com aquilo que representava a sobrevivência de todos foi visceral. Mas o momento que mais me marca foi um grupo de pessoas tomando à força a fé de um dos personagens. A violência simbólica daquilo não foi, em nenhuma medida, menor do que *chutar uma santa*[78] ou catequizar alguém à força.

A última dicotomia que percebi em Morte Branca foi entre os colonos e os seres brancos. Se no primeiro caso, tal qual na vida cotidiana, éramos moldados pelas restrições dos corpos, enquanto seres brancos, tínhamos apenas uma restrição: não nos relacionarmos uns com os outros. A reflexão que me abateu foi sobre a própria condição humana – só sou um indivíduo enquanto me relaciono com outros indivíduos. Por pior

77. A divisão da matéria em quatro elementos foi estabelecida pelo filósofo Empédocles.
78. A reflexão sobre esse ato de intolerância religiosa foi abordada por Miklos (2012).

que sejam as dores desse processo, era melhor isso do que a passagem para um estado de liberdade, cujo preço era o não-pertencimento.

No mês seguinte, na véspera de um feriado e às portas de apresentar um trabalho no 40º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, participei do *Calendário* (REIGOTA, 2013), promovido pelo FERVO. Minha história com Calendário se mistura com minha história com o Caue Reigota, com minha história com o próprio larp e com o caminho de pesquisador. Em 2013, eu e o Caue (um grande amigo) começamos a trabalhar com organização de eventos de RPG. Por conta desse trabalho, acabamos conhecendo o Luiz Prado e o Luiz Falcão (ambos pertencentes ao NpLarp – Núcleo de Pesquisa em *live action roleplay* – e ao coletivo Boi Voador). Foram eles que me mostraram o quanto os larps haviam se desenvolvido em comparação aos lives (assim como o Mateus Yuri Passos, eu também tinha essa bagagem do RPG) que eu conhecia até então. O Caue responde a essa abertura de perspectiva com a proposta de Calendário. A minha resposta viria dois anos depois, prestando um processo seletivo para um mestrado em Comunicação e Cultura a fim de pesquisar essa mídia, caminho que continuo na presente tese.

O modelo adotado para essa aplicação de Calendário foi de uma *house party*. Cada um dos dez participantes foi convidado a ir para a casa de um deles, levando comidas e/ou bebidas. Ao chegar no apartamento, uma pequena cesta estava ao lado da porta, ainda do lado de fora. Nela, instruções sobre como o larp funcionava e envelopes para sortear qual mês do ano você deveria representar. Isso porque a premissa narrativa de Calendário prevê uma reunião de família entre os meses do ano para discutir a inclusão de um novo feriado. Assim, deveríamos representar um personagem de alto teor de abstração. Como seria *Dezembro*, por exemplo? Uma pessoa quente? Festiva? Generosa? Glutona? Essa é a provocação que o bem-humorado Calendário carrega em si: a transformação de conceitos abstratos em traços de personalidade. Aqui, também coube uma reflexão (posterior ao larp), na qual discutimos o quanto o ambiente modula nossas experiências: o simples fato de

que dessa vez nos relacionamos em uma *house party* gerou resultados muito diferentes daqueles de outras vezes em que havíamos sido, por algumas horas, meses do ano.

No final de setembro, uma das minhas feridas acadêmicas veio à tona. Enquanto ainda era um graduando de Administração, havia tido uma ideia para minha monografia de conclusão de curso: gostaria de pesquisar a relevância socioeconômica do terceiro setor na cidade de Sorocaba, motivado pela experiência na elaboração de um *fanzine*. A professora responsável pela disciplina referente ao trabalho de conclusão de curso foi categórica ao dizer que isso não era um assunto pertinente. Deveria pesquisar algo já com vasta bibliografia disponível, com aplicabilidade imediata no mercado de trabalho. Por um lado, isso gerou uma frustração com a graduação. Por outro, despertou uma crítica que ainda hoje se faz presente em minhas reflexões: que tipo de ciência é essa que investiga o que já é consolidado e que se instrumenta em favor da mercantilização de seus resultados? Mais do que isso, que tipo de ciência é essa que tolhe? Minha resposta a essa professora continua presente em grande parte das minhas ações acadêmicas. Mais do que isso, a indignação com esse acontecimento formata todos os dias o tipo de docente que eu quero (e, no exemplo dessa professora, que eu não quero) ser.

O que fez emergir essa reflexão foi o convite de João Pedro Torres ao *Apenas um Jogo*. João havia contribuído como *game designer* em um projeto junto a adolescentes moçambicanas – daí a lembrança de minha não-pesquisa envolvendo o terceiro setor. O Projeto *Mwarusi* (palavra cujo significado é algo próximo a debutante) visa diminuir a evasão escolar das raparigas (português local para as mulheres adolescentes) em Moçambique, cujas principais causas são a gravidez precoce, as dificuldades financeiras e a disparidade de gênero (no contexto social de Moçambique, os homens têm uma empregabilidade significativamente maior do que as mulheres).

Na ocasião, estávamos em dez pessoas, e o primeiro ponto que merece a atenção foi o quanto os participantes eram heterogêneos – além de alguns dos *habitués* do Apenas um Jogo, a programação também atraiu pessoas de distintas faixas etárias que tiveram ali seu primeiro contato com o larp. A estrutura dessa edição do Apenas um Jogo foi distinta das outras oportunidades em que participei: além de trazer um jogo, esse encontro contou com uma exposição de como foi a experiência do convidado no projeto em Moçambique.

Durante a exposição, soubemos que a ideia do projeto envolvia utilizar dinâmicas lúdicas para atrair as participantes, assim como assumir o *roleplay* como ferramenta social para possibilitar a tomada de outras perspectivas e o subsequente empoderamento das participantes. E essa foi a premissa que serviu de base para a construção da proposta do larp *Um Namorado para Mwarusi* (TORRES, 2017), que jogamos na ocasião. A premissa do jogo envolve o cortejo de um grupo de pretendentes para uma *Mwarusi*, assim como os anseios da menina desejada sobre o bem-estar familiar, o status social, o próprio bem-estar e o relacionamento com o pretendente. Boa parte da discussão pós-jogo envolveu os estereótipos de pretendentes previstos na proposta do larp, escolhidos a partir de um levantamento feito pela organização do projeto: em Moçambique, os parceiros sexuais mais incidentes seriam os estudantes, professores, policiais, cabeleireiros, futebolistas, donos de supermercados e motoristas. Embora alguns deles me pareçam próximos da realidade das periferias brasileiras, outros causaram estranhamento, tal como é o caso do motorista. A partir dessas inquietações, tanto descobrimos as prioridades diferentes naquele contexto social e no nosso (os motoristas, por exemplo, são altamente procurados como parceiros sexuais por conta da possibilidade de transportarem as *Mwarusi*) quanto pensamos em quais seriam os parceiros sexuais mais incidentes no Brasil, caso pesquisa similar fosse conduzida. Entre nossas especulações, destacou-se a possibilidade de vendedores de *smartphones* figurarem em tais listas, pois nos pareceu que esse *gadget* teria similar condição de status social.

Já na edição de outubro do FERVO, foi a vez de *Federais – a chamada da pátria insultada* (PRADO, 2017a), aplicado numa sala reservada de uma loja de jogos de tabuleiro, para um total de sete participantes. O enredo envolvia a reunião de um grupo de policiais federais, com o objetivo de nomear uma operação cujos detalhes seriam criados pelos participantes no decorrer do jogo – uma brincadeira surgida de uma conversa (da qual tive a oportunidade de participar) sobre quão inusitados eram alguns nomes de operações da Polícia Federal, e que posteriormente foi transformada em proposta por Luiz Prado. O larp, pertinente ao contexto de um mês que marcou o afastamento (e posterior anulação da ordem de afastamento) do então Senador Aécio Neves como uma das principais pautas das discussões sobre a política brasileira, buscava trazer a polissemia de opiniões e visões sobre a Polícia Federal.

Uma das dinâmicas que se destacou tangenciava justamente tal tema. Os jogadores (e não os personagens) foram convidados a postar a mensagem "Eu sou ______ e acho que a Polícia Federal ______" (PRADO, 2017a, p. 1) em seus próprios perfis do Facebook[79], e durante o jogo poderiam trazer as respostas que porventura fossem dadas nos comentários de tais postagens para a narrativa ficcional. Ao mesmo tempo em que tal mecânica aumentou a miríade de opiniões sobre a PF, a proposta buscou trabalhar a relação entre jogador e personagem, assim como presença física e interação virtual.

Outro tema trazido para o jogo foi a polarização política, presente numa segunda mecânica denominada *Combate à corrupção*. Fomos previamente orientados que, em determinadas ocasiões, o larp iria emular um tiroteio entre os personagens, numa alegoria ao mote de combate à corrupção. Para isso, deveríamos apontar os dedos em forma de arma (gesto que um ano depois ficaria popularizado pela campanha

79. Hoje, compreendo que o larp também dialoga em certa medida com os escândalos envolvendo a relação entre a coleta de dados do Facebook e a sua posterior utilização política, cujo exemplo mais emblemático envolve a empresa *Cambridge Analytica* (CAMBRIDGE, 2018).

do nosso atual presidente) e, no lugar de simular um barulho de tiro, deveríamos dizer insultos políticos. Na ocasião, trocamos uns com os outros berros tais como *petralha* e *reaça*, tão ouvidos nas acaloradas discussões políticas.

No clima de dia das bruxas, o *Apenas um Jogo* de outubro trouxe *Ilha das Bruxas* (SARTURI; FALCÃO, 2017[80]), que fez alusão aos episódios de julgamentos de feitiçaria na cidade estadunidense de Salem, em 1692, popularizados pela peça teatral de Arthur Miller. A primeira reflexão que me ocorreu diz respeito à forma. André Sarturi possui uma trajetória, tanto acadêmica quanto artística, que envolve o teatro. Frequentemente, quando tento explicar o que é larp para alguém, surge a comparação com o teatro. Fundamentalmente, existem semelhanças. Tal como existem similaridades entre o teatro e o cinema – ambos são artes dramáticas. Ou tal como existem semelhanças entre a literatura e o jornalismo – ambos são narrativas escritas. Porém, apesar de alguns elementos estruturais do teatro e do larp serem próximos, ou mesmo comuns (tal como a representação de papéis), são as particularidades que usualmente definem as expressões artísticas. A principal delas é que uma peça teatral visa um público, enquanto uma partida de larp é destinada apenas a seus participantes. Além disso, as peças teatrais (até mesmo no caso do teatro de improviso) costumam possuir um roteiro mais ou menos fixo – um elemento que não é essencial ao larp. Mas diálogos entre ambas expressões artísticas certamente são possíveis, como é o caso da proposta de Sarturi, desenvolvida em conjunto com Luiz Falcão, curador da programação *Apenas um Jogo*.

Um conjunto de cenas pré-determinadas foi talvez a influência mais perceptível da dramaturgia teatral. Em dados momentos, era pré-estabelecido que determinado personagem teria protagonismo, assim como os organizadores ocasionalmente sussurravam para os jogadores

80. Desenvolvido a partir do larp *Terra dos Pecados*, formulado pelo teatrólogo André Sarturi, e objeto de estudo durante seu mestrado (SARTURI, 2012).

sugestões de ações para seus personagens, de maneira que a sensação era de que existia uma função análoga à direção teatral. Embora eu não saiba se os propositores concordam com tal afirmação, considero *Ilha das Bruxas* um exemplo de *Freeform*[81]. Outro elemento que se fez presente foi a centralidade de um palco, que na narrativa ficcional surgiu ora como palanque, ora como altar, ora como tribunal.

O larp evoca uma *epidemia de julgamentos*[82], como decidimos chamar o fenômeno na discussão pós-jogo. A partir do momento que percebemos que poderíamos usar a acusação de bruxaria como uma ferramenta de intimidação e de instituição e exercício de poder, o jogo se tornou uma sucessão de acusações. Haja vista o histórico de excessos cometidos pela inquisição medieval, a existência de evidências de bruxaria ficava em segundo plano.

Embora o larp fosse situado num espaço-tempo indeterminado, discutimos também sobre a contemporaneidade do tema. Que *bruxas* (a incidência do termo no feminino é proposital, haja vista que o debate sobre gênero também se fez presente[83]) nossa sociedade caça hoje em dia?

Muito do desenvolvimento mundial do larp se deve às experimentações promovidas pelo *larp nórdico.* Lembro que quando li o Manifesto Dogma 99, imediatamente fui fisgado pela afirmação de que o larp era uma mídia – por isso, decidi que era na Comunicação que iria depositar minhas inquietações de pesquisa. O primeiro larp proposto a partir das premissas defendidas nesse manifesto foi *13 à mesa* (HAMMERÅS; MALVIK, 2000), aplicado em novembro pelo FERVO.

---

81. Modalidade de jogo de desempenho de papéis cujo enfoque é narrativo e que tem como característica recorrente a divisão em cenas.
82. O modo como isso se deu me remeteu aos processos de empatia e mimese que caracterizam a noção de *contágio psíquico* (CONTRERA; TORRES, 2017).
83. Uma análise sobre a origem da discriminação da mulher pode ser vista no livro *Sociogénesis de las Brujas* (ROMANO, 2007).

Composto por seis pessoas (de um total de 13 vagas previstas pelo larp, como sugere seu título), ocupamos uma mesa de um aconchegante restaurante numa chuvosa noite paulistana. Um sétimo participante merece destaque: o garçom que nos serviu durante toda a noite. Inicialmente, observava curioso e interessado a nossa representação de uma família. Depois de um tempo, assumiu espontaneamente um papel, interagindo conosco conforme ia percebendo nuances da ficção. Só por esse aspecto, *13 à mesa* já merece um lugar especial em minha memória. Afinal, atesta algo defendido pela comunidade *larper*: não é necessário nenhuma preparação prévia ou nenhum treinamento técnico para a participação em um larp. Basta o engajamento à proposta. Como o Caue costuma dizer, é *uma arte verdadeiramente democrática.*

Do ponto de vista da narrativa, materializamos nossa prevista reunião familiar ficcional como um aniversário, que justificaria a escolha do local. A família, criada coletivamente durante o larp, apresentou alusões à *família tradicional brasileira*, em constante pauta no Brasil durante os últimos anos. O posicionamento notoriamente conservador e a crítica às posturas progressistas se fizeram amplamente presentes. Jogado 11 dias após a entrada em vigor da reforma trabalhista, teve esse como um dos principais temas debatidos pela família ficcional, ao lado de discursos sobre empreendedorismo. Em dado momento, surgiram discussões sobre a necessidade de instituições como a *Sociedade Brasileira de Defesa da Tradição, Família e Prosperidade* (por vezes referida apenas pela sigla TFP). Paralelamente, alguns debates envolvendo a presença e o uso de drogas no contexto universitário (discurso que, em 2019, ficaria notório sob a nomeação de *balbúrdia* por parte do então ministro da Educação) se fizeram presentes.

Um dos acontecimentos que mais nos rendeu debate após o larp diz respeito à homofobia e à não-aceitação de pessoas trans. Isso porque uma das pessoas que participou de *13 à mesa* é, independentemente de qualquer outro rótulo, *crossdresser*. Na ficção, existiu um desconforto que perpassou jogadores e personagens. Afinal, estávamos diante de

uma pessoa *crossdresser* que, na ficção, deveria ser vista da mesma maneira? Ou estaria a personagem ficcional vestida de acordo com a normatividade social de gênero? Existiria, na ficção, alguma relação com a sexualidade ou com a identidade de gênero da pessoa? Dúvidas como essas foram transformadas em tabu na narrativa. O tema, sempre de maneira disfarçada, surgia por meio de afirmações sussurradas sobre quão absurda era aquela presença para uma família conservadora. Após o jogo, ouvimos atentos sobre o episódio narrado por essa pessoa, no qual, ao entrar no banheiro masculino, recebeu um duplo pedido de desculpas de um cliente do restaurante: em primeiro lugar, o cliente desculpou-se por acreditar ter entrado no banheiro errado; logo em seguida, entrou de volta e desculpou-se novamente por ter se confundido na primeira vez. O relato, embora tenha sido dito permeado por risadas, atua como um termômetro do quão despreparada está a população, em geral, para o tratamento à diversidade de gêneros[84].

Outro tema que permeou o debate pós-jogo foi o papel da comensalidade no larp: como alguns dos participantes de *13 à mesa* também haviam participado dois meses antes do *Calendário*, traçou-se a relação sobre como a mesa de refeições se torna mais um personagem, cuja função narrativa é aproximar os outros participantes[85].

Se eu precisar apontar um momento que tenha sido crucial para que eu tomasse a decisão de pesquisar o larp, sem dúvida alguma seria a

84. Ainda que exista legislação (SÃO PAULO, 2001) que garanta o livre acesso das pessoas ao banheiro com o qual se identifica, fica evidente que nem sempre a população evita a discriminação frente ao tema.
85. A comensalidade parece ter um papel relevante desde os primórdios do larp. Numa arqueologia dessa modalidade lúdica, Brian Morton (2007) aponta que Otaviano (que mais tarde viria a se tornar o imperador romano Augusto César) realizava os *banquetes dos doze deuses*, nos quais cada convidado deveria se fantasiar e representar uma das divindades do panteão olimpiano – uma manifestação cultural com similaridades suficientes para que seja considerada uma ancestral do larp. Similarmente, o documentário *Crônica de um Verão*, dirigido por Edgar Morin e Jean Rouch, também indica para tal papel da comensalidade (SILVA, 2013).

gravação de um *podcast*[86], em dezembro de 2014. Na ocasião, eu fui um dos condutores da conversa com os hoje grandes amigos Luiz Falcão e Luiz Prado, integrantes do *NpLarp* (e também responsáveis pela organização do FERVO). Fiquei fascinado ao ouvir falar do larp finlandês-palestino *Halat hisar*, que considero de grande relevância sociopolítica. Desde então, embora a pesquisa tenha expandido meus horizontes sobre o tema, continuo tendo um grande carinho pela produção de larp palestina[87]. Dentre os motivos, destaco que se trata de um país com o qual consigo traçar identificações do contexto social com muito mais facilidade do que com países nórdicos, notórios por sua alta qualidade de vida, aliada a um poderio econômico e uma política social que não condizem com nosso cotidiano.

Além disso, a empatia por pensar em um Estado cuja soberania é historicamente contestada, com porções de território que reivindica como suas ocupadas há 50 anos, é algo que considero tocante. E, no dia 26 de novembro, três dias antes do marco de 70 anos da aprovação da Resolução 181 da ONU, que implementou o plano de partilha da Palestina, dividindo o país em um Estado árabe e um Estado judeu, o *Apenas um Jogo* organizou *Então, você acha que consegue dançar?* (MUSTAFA; SAMAD; RABAH, 2013). Mas minha história com esse larp já havia começado meses antes. Por volta de julho, a *Bait Byout*, organização palestina de larp, conduzia uma campanha (que aumentou significativamente sua presença em redes sociais) de financiamento coletivo. Na ocasião, curioso sobre a produção de larps palestinos, entrei em contato com Mohamad Rabah, um dos integrantes da organização. Prontamente, recebi dele algumas propostas que existiam em versões em inglês, e dentre elas figurava *Então, você acha que consegue dançar?*. A descrição de que se tratava de um larp educacional para não-palestinos sobre a situação política interna palestina me convenceu a organizar rapidamente uma

86. O episódio em questão está disponível em: https://bit.ly/2Kj8yiD.
87. Um olhar mais aprofundado sobre as inquietações acadêmicas geradas pela produção palestina de larp foi o tema de artigo publicado em coautoria com Jorge Miklos (IUAMA; MIKLOS, 2019a).

tradução minimamente aceitável para aplicar o larp para um público lusófono. Quatro meses depois, o Luiz Falcão manifestava o interesse em levar esse larp para o SESC Itaquera.

O potencial educacional desse jogo é fascinante. Em apenas algumas horas, aprendi sobre o contexto histórico palestino dos últimos setenta anos, incluindo eventos como a guerra dos seis dias, o conflito israelo-palestino, os acordos de paz de Oslo e as intifadas. No contexto político, fui ensinado sobre a Autoridade Palestina, a Organização para a Libertação da Palestina, o Fatah, o Hamas, a Frente Popular para a Libertação da Palestina e o Partido Comunista palestino – os seis movimentos políticos palestinos considerados mais significantes para a trama. O jogo em si faz uma leitura da ocupação de Ramallah, ocorrida entre os meses de março e maio de 2002. Ao exercermos os papéis tanto de palestinos quanto de israelenses, nos vimos compelidos a exercitar a compreensão acerca de um conflito que por vezes é visto de maneira achatada e unilateral pela cobertura midiática internacional. Uma das dinâmicas do larp que conduz nesse sentido é o uso de um *flashforward* no final do larp, que convida à reflexão sobre a relação entre os eventos de 2002 e as eleições parlamentares palestinas de 2006, situação na qual o Hamas (organização tida como terrorista por diversos países do mundo) ocupou a maioria do parlamento, posição anteriormente ocupada pelo Fatah – movimento político fundado por Yasser Arafat (presidente da Autoridade Palestina de 1994 até sua morte, em 2004), codetentor do Nobel da Paz de 1994, laureado pela conclusão dos acordos de paz de Oslo. Arafat havia sido compulsoriamente confinado pelo então presidente de Israel Ariel Sharon em sua *Mukata'a* (palavra árabe que designa quartel-general) em Ramallah, dois meses antes das invasões que foram tema do larp.

Na discussão que sucedeu o jogo, dois elementos principais vieram à tona. Em primeiro lugar, o desconforto físico que os jogadores que representavam personagens palestinos tiveram, uma vez que passaram parte do larp vendados e algemados, colocados de joelhos de frente

para uma parede (tal como o manual do jogo orienta, com a intenção de recriar as condições físicas que muitos dos prisioneiros em Ramallah passaram). Mas, na maior parte do tempo, discutimos sobre o contexto atual palestino, com a recente assinatura de um acordo de reconciliação (e posterior acusação de descumprimento do mesmo) entre o Fatah e o Hamas. Como aprendi com esse larp, os ecos dos eventos dos últimos anos ainda são claramente audíveis na sociedade palestina. Mais ainda, aprendi sobre como aceitar[88] as visões de um povo distante, porém estranhamente próximo.

A Confraria das Ideias, ONG que atua promovendo o larp em bibliotecas públicas e centros culturais, organiza anualmente os *Encontros de RPG no Centro Cultural da Juventude*[89]. De importância seminal para o desenvolvimento do larp no Brasil[90], acompanho de perto a atuação da Confraria nos últimos anos. Em dezembro de 2017, era a vez de ser organizado *Cegos, Surdos e Mudos* (CONFRARIA, 2017). Inspirado na ópera rock *Tommy*, da banda britânica *The Who*, o larp trazia em sua narrativa ficcional uma lenda urbana na qual, ao ouvir o disco ao contrário, o grupo de ouvintes seria capaz de ver o futuro. Apesar da influência estrangeira, é comum que os larps da Confraria façam referência à cultura regional. Dessa forma, o grupo de ouvintes foi situado narrativamente no Brasil de 1969 (ano de lançamento de *Tommy*).

No larp composto por nove cenas, o grupo de oito participantes (somado a quatro integrantes da Confraria responsáveis por sonoplastia, cenografia, iluminação e figurino) foi convidado a transportar sua

88. Uma das maneiras de se perceber o larp é como "um método para criar uma cultura de acolhimento e aceitação" (STEINBACH, 2016, p. 52, tradução própria).
89. Uma discussão sobre uma perspectiva cidadã e ecológica da comunicação, a partir da experiência do encontro no Centro Cultural da Juventude, foi tema de artigo desenvolvido em coautoria com Jorge Miklos (MIKLOS; IUAMA, 2019).
90. A Confraria das Ideias é apontada como responsável pela transformação do larp numa atividade cultural pública reconhecida. O marco para isso é a parceria da Confraria com a Prefeitura Municipal de São Paulo, com a inclusão do larp na agenda cultural do município a partir de 2007 (FALCÃO, 2014).

imaginação para 1969 (quando o grupo de amigos decidia ouvir o disco em meio às comemorações do final do ano escolar), 1970 (em meio às comemorações do tricampeonato da seleção brasileira de futebol masculino), 1980 (evocando a aprovação da emenda constitucional que estabelecia as eleições diretas estaduais), 1984 (durante uma manifestação do movimento civil *Diretas Já*), 1989 (ano que marcou as primeiras eleições presidenciais diretas desde 1960), 1994 (marcado pelo otimismo econômico evocado pelo Plano Real, assim como pelas comemorações do tetracampeonato da seleção brasileira de futebol masculino), 2001 (durante o funeral de um dos amigos), 2016 (durante o processo de afastamento da presidente Dilma Rousseff) e, finalmente, de volta para 1969 – cuja cena envolveu o grupo de amigos discutindo sobre tal experiência.

Curiosamente, a política não permeou apenas a ficção na ocasião. Uma das lembranças que mais me marcaram ocorreu momentos antes do evento, quando já estava no saguão do Centro Cultural da Juventude Ruth Cardoso, conversando com amigos e esperando o larp acontecer. Fomos abordados por uma pessoa que se identificava também como jogadora. Conversou conosco durante bastante tempo, sobre variados assuntos. Gradativamente, a conversa se enveredou para a política. Em dado momento, essa pessoa nos convidou para visitarmos a Juventude Estadual do PMDB. Reagimos com apatia e desinteresse ao convite[91]. Imediatamente, a pessoa tentou nos seduzir dizendo que o PMDB passava por uma reformulação (tanto que inclusive iria mudar de nome), e que estava aberto a ouvir os anseios da juventude. Confesso que, naquele momento, fui incrédulo quanto ao convite: a pessoa parecia querer se vangloriar pelas conexões políticas que afirmava possuir. Uma semana depois, contudo, viria a público a mudança do PMDB para MDB. Até o presente momento, a inquietação que me assola é acerca do interesse de um partido político em aliciar (a intensidade

91. Pela primeira vez, senti o quanto aquele círculo de jogadores compartilha visões que, embora com suas idiossincrasias, se consolidam num espectro político mais inclinado a uma postura que pode ser descrita como progressista.

do verbo condiz com a intensidade da conversa naquele momento) um grupo de jogadores de larp.

No dia seguinte (ainda no mesmo evento), participei de *Ajuste os controles para o centro do sol* (PRADO, 2017b), organizado pelo coletivo *Boi Voador*. A proposta versa sobre o cotidiano da tripulação da primeira nave a sair do sistema solar que, por conta de um infeliz desvio de rota, se vê numa jornada de volta ao lar que irá durar 80 anos.

A preparação do jogo chamou a minha atenção. Todos os participantes são convidados a criar coletivamente o futuro no qual estarão inseridos durante o larp. A dinâmica de criação envolve a elaboração de respostas individuais sobre o que mudou no mundo em três âmbitos: *Ciência & Tecnologia*, *Economia & Política* e *Comportamento & Cultura*. Uma vez respondidas individualmente tais questões, os participantes devem decidir em conjunto quais dessas respostas irão valer para o cenário, e como se relacionam. A polarização político-econômica e a fluidez do conceito de gênero se fizeram presentes em boa parte das respostas dadas, o que me levou a notar como a criação de um futuro ficcional reflete as inquietações do presente fatual[92]. Posteriormente, os participantes são solicitados a responder questões acerca do personagem: nome, idade, função na nave, algo que deixa o personagem feliz, algo que deixa o personagem irritado e algo que deixa o personagem amedrontado. As respostas são então sorteadas e distribuídas aos participantes, de modo que os personagens são constituídos a partir de uma bricolagem de respostas dadas por jogadores distintos.

O jogo ocorre durante as refeições da tripulação. Os jogadores se sentam à mesa, representam a tripulação durante uma refeição até que todos decidam deixar a mesa. Os jogadores então respondem individualmente três questões: quanto tempo se passou desde a última refeição, o que

92. Discussões mais aprofundadas sobre a relação entre o presente e futuro podem ser vistas a partir da noção de futuros imaginários (BARBROOK, 2009) e de futuro como projeto e tendência (SILVA; SANTOS; LEITE, 2013).

aconteceu na nave e o que aconteceu na Terra. Um sorteio é feito entre as respostas dadas e o processo se repete. A principal intenção desse larp é trazer a atmosfera de tédio da tripulação, e vários elementos cênicos foram utilizados pelo *Boi Voador* para enfatizar isso, tais como o uso de roupas idênticas providenciadas para cada jogador, a iluminação artificial branca para irritar a visão, o uso de uma mesa para criar proximidades (e distâncias) forçadas entre os participantes e a trilha sonora monótona. Soma-se a isso o uso de elementos que visavam afetar o jogador[93], tal como a longa duração e a alimentação. Aliás, a alimentação foi uma das mais relevantes ferramentas dramatúrgicas: para emular a sensação de uma refeição laboratorial e insossa, tal como seria o suprimento de uma nave, foi optado pelo uso de iogurte natural não-adoçado[94]. Nas primeiras refeições, o iogurte não criava nenhum estranhamento. Com o passar do tempo, a onipresença do iogurte gerava uma sensação de repulsa, que aumentava o sentimento de irritabilidade e monotonia. Um larp longo (foram quase 12 horas de jogo), que testou a resistência dos participantes nas esferas física, psicológica e alimentar.

Se eventualmente for escolhida uma data para uma efeméride relacionada ao larp, muito provavelmente essa data seria 17 de dezembro. Na Roma Antiga, marcava o início da *Saturnália*[95]. Em 2011, marcou a execução do larp *A Clínica – Projeto Memento* (FALCÃO, 2011) pelo recém-criado coletivo *Boi Voador*[96]. Em 2016, marcou a realização do Memorial para

93. No contexto do larp, esse fenômeno é chamado de *bleed*, que diz respeito a “quando emoções, pensamentos, relações e estados físicos transbordam do jogador ao personagem, e vice-versa” (BOWMAN, 2017, p. 167, tradução própria).
94. Considero válido ressaltar, numa demonstração da preocupação do *Boi Voador* com os participantes, que foram providenciados iogurtes sem lactose para as pessoas que apresentassem tal intolerância.
95. A Saturnália romana é considerada um dos mais antigos ancestrais do larp do qual se tem conhecimento (MORTON, 2007).
96. A execução desse larp, assim como a criação do coletivo, seriam epifenômenos de “uma erupção vigorosa e uma efervescência produtiva que, mesmo que engendrada por um pequeno grupo no início, motivou cada vez mais pessoas a experimentarem com a linguagem” (FALCÃO, 2014, p. 116, tradução própria).

Elge Larsson[97], na Suécia. E, em 2017, marcou o final da programação *Apenas um Jogo*, do Espaço de Tecnologias e Artes do SESC Itaquera. O jogo escolhido para essa ocasião foi *Deriva* (PRADO, 2017c).

E esse acontecimento pode ser considerado um marco por dois motivos. Em primeiro lugar, encerrou a programação *Apenas um Jogo*. Sob curadoria de Luiz Falcão, foi uma das mais longas programações contínuas dedicadas ao larp promovida por uma instituição acessível ao público. Perpassou o ano de 2017 trazendo um repertório nacional e internacional, além de convites a desenvolvedores de jogos para que desenvolvessem propostas de larp especificamente para o evento.

Em segundo lugar, pelo larp de Luiz Prado, escolhido para encerrar o evento. Com um portfólio abrangente[98], percebo que a obra de Prado se concentra em três eixos centrais.

O primeiro deles é o enfoque na autonomia e na delegação de responsabilidades para os participantes de seus larps. Enquanto parte significativa da produção de larp, tanto no Brasil como no restante do mundo, costuma ser caracterizada por propostas com definições mais cristalizadas dos personagens, nos larps de Prado geralmente somos convidados a tomar um papel ainda mais ativo na construção do próprio ambiente narrativo, em vez de apenas desempenhar um papel.

Além disso, existe a prioridade dada ao corpo. No lugar do uso da comunicação verbal, as propostas privilegiam a comunicação gestual, a

97. Conforme apontei anteriormente, existe uma afinidade teórica entre o pensamento de Elge e a presente tese. Mas a influência de Elge extrapola essa pesquisa, uma vez que as reflexões dele são um dos pilares para a compreensão brasileira do larp enquanto mídia e expressão artística.
98. Até onde tenho conhecimento, Prado apresenta o maior volume de propostas de larp no Brasil, e seguramente um dos maiores do mundo. Ressalto ainda que a obra não é relevante apenas do ponto de vista quantitativo, pois além da diversidade temática, também possui qualidades que merecem destaque, sobretudo no que diz respeito às experimentações com relação àquilo que o propositor denomina como linguagem do larp.

desnaturalização de posturas corpóreas e a reconfiguração do corpo de acordo com a premissa narrativa de cada larp. Alguns de seus larps são mudos, ou seja, larps nos quais existe a restrição total da comunicação verbal. É possível inferir que esses dois eixos criam um diálogo entre o larp e as angústias que Antonin Artaud apresentava para o teatro. Com certa dose de jocosidade, assumo que ao teatro da crueldade, corresponde o *larp sofrência*[99], que caracteriza parte significativa da produção de Prado.

O último eixo diz respeito ao que vejo como a principal contribuição de Prado à exploração dos potenciais expressivos do larp. Várias de suas propostas operam dentro do binômio *ocupação do espaço a partir da ressignificação / ressignificação do espaço a partir da ocupação*. No primeiro termo, observo que algumas de suas propostas orientam os participantes a perceberem determinado espaço como algo diferente do que é factualmente, e então utilizarem aquele espaço para o desenvolvimento da ficção. Já no segundo termo, comparecem propostas que se apropriam dos próprios corpos dos participantes para dar um novo sentido para o ambiente de jogo.

Deriva apresenta a síntese desses três eixos. Inspirado no conto *À Deriva*, do escritor uruguaio Horacio Quiroga, a premissa narrativa diz respeito ao agonizar de um indivíduo, solitário em uma selva, sob os efeitos de um veneno letal. O trabalho de moldagem dos corpos dos participantes é intenso, uma vez que reside nesses corpos a única capacidade de expressão dos jogadores (*Deriva* é um larp mudo). A influência do propositor durante o jogo é sutil, e igualmente não-verbal: portando um violão, utilizou-se da música tocada ao vivo para exercer algum tipo de estímulo na experiência.

99. Habitualmente, e de maneira informal, chamamos de *larp sofrência* os larps cujas temáticas envolvem a fatalidade, a tragédia e a catástrofe. A escolha do adjetivo se dá pelo fato de termos tido acesso a essas propostas de larp na mesma época em que o neologismo *sofrência* se popularizava na música sertaneja.

Porém, é na relação entre ressignificação e ocupação do espaço que reside a impressão mais marcante que carrego de *Deriva*. A partir da premissa narrativa, tivemos ciência de que cada um dos participantes era um indivíduo que agonizava *solitário* na selva. Apesar de estarmos em cinco pessoas na ocasião, cada uma delas deveria assumir que estava sozinha, mesmo que compartilhando o mesmo espaço físico. Como notei quando era instruído sobre as dinâmicas do jogo, *Deriva* possivelmente é o primeiro larp solipsista já proposto. Com isso, a sala do SESC destinada ao evento era ressignificada como uma floresta, e a partir disso a ocupávamos. Recursivamente, a própria ocupação da sala ressignificava o ambiente. Afinal, quando eu, solitário, cruzava com o caminho de outra pessoa, deveria ressignificar na ficção aquele corpo como parte do ambiente. Uma árvore? Um predador à espreita? Não importava a resposta, mas sim o processo de transformar aquele indivíduo em parte do ambiente da minha experiência. O descolamento entre ambiente concreto e ambiente ficcional teve uma intensidade que nunca havia experimentado antes[100].

Quando respondo perguntas sobre o que é larp, frequentemente a interlocução avança com opiniões a respeito de algo relacionado ao público infantil. Lembro-me de algumas ocasiões durante os deliciosos almoços conjuntos do *clã* Mídia e Imaginário, nos quais tive conversas sobre isso com a Malena, por exemplo. O curioso é que minha experiência com o larp envolve, sobretudo, temáticas que não são atraentes para o público infantojuvenil. Que esse público também é abrangido, não há dúvidas. Só não tinha essa experiência. Pelo menos até o começo de 2018, quando recebi um convite da Confraria das Ideias para integrar o quadro de *NPCs* de um larp destinado ao público infantil que entraria na programação de férias da unidade Pompéia do SESC, com duas edições (uma em janeiro e uma em fevereiro).

100. Sobre a coexistência de dois ambientes durante o larp (ANDREASEN, 2003), é recorrente, nos últimos anos, a discussão de como explorar o atravessamento entre esses dois ambientes, um conceito para o qual a ludologia dá o nome de *pervasão* (MONTOLA, 2012).

Meu aceite veio, além da admiração pelo trabalho da Confraria e do interesse acadêmico pela experiência, pelo meu desejo de experimentar duas coisas inéditas na minha vida. A primeira, como apontei, era a participação em um larp destinado ao público infantil. A segunda era ser um NPC. Termo emprestado dos RPGs de mesa, *Non-Player Character* designa qualquer personagem cuja autonomia do jogador é reduzida. Seu controle geral advém de imposições da organização. Em certa esfera, dialoga com a posição de *figurante* em outras artes. Na prática, é um personagem coadjuvante cuja função narrativa sobrepõe-se à dinâmica lúdica e, por consequência, a agência do jogador sobre o personagem é restrita.

Em *A conspiração de Hades* (CONFRARIA, 2018), um grupo de crianças (a idade máxima permitida era de 12 anos) foi convidado a, numa espécie de caça ao tesouro, buscar pistas pela unidade do SESC, a fim de conseguir ajuda de diversas entidades mitológicas para derrotar Hades, que havia aberto a Caixa de Pandora e incriminado a humanidade.

A função dos NPCs era a de agirem como as entidades mitológicas que cruzariam o caminho das crianças. Além do vilão Hades (que fui escalado para representar), fizeram-se presentes Pitonisa, uma Sereia, Ariadne, a Medusa, Ícaro, Caronte e Hermes. Enquanto a maior parte dos NPCs exercia uma função antagônica que motivava a caça ao tesouro (como, por exemplo, recuperar o novelo de Ariadne), Hermes agia como condutor das crianças pelo desafio. Na ficção, o mensageiro dos deuses (desconfiado do senhor do submundo) pedia auxílio para as crianças presentes no SESC.

Sobre a experiência de ser NPC, questiono até que ponto a não-jogabilidade existe. Embora eu tenha recebido uma orientação do que fazer em determinado momento, o restante da composição do personagem cabia inteiramente a mim. No jargão do larp, isso não difere em nada do que é chamado de *fate*, ou seja, um imperativo sobre algo que o personagem deve fazer em jogo. As interações que ocorreram espon-

taneamente entre os diversos NPCs geraram uma experiência que foi indistinta de outros larps nos quais participei.

O que leva às questões específicas sobre o público infantil. Se, por um lado, as crianças assumem prontamente o engajamento na narrativa, por outro, a necessidade de uma condução por um personagem adulto me pareceu denotar uma falta de empoderamento no que tange o protagonismo midiático. Não seria de se espantar, dada a profusão de estímulos que influenciam as crianças a tomar uma postura passiva[101]. Com o passar do larp, contudo, era visível a crescente liberdade de participação que as crianças expressavam. No final, pude sentir o antagonismo entre elas e Hades e, em mais de uma ocasião, fui abordado por crianças após o término do larp, questionando e julgando as ações que *eu* havia tomado. Mas não sem também para aproveitarem e tirarem uma foto ao lado do vilão que elas haviam acabado de derrotar.

Na Virada Cultural, ocorrida no município de São Paulo em maio de 2018, o larp também se fez presente, com eventos em duas unidades do SESC e na Biblioteca Pública Viriato Corrêa. A convite de Luiz Prado, participei da atividade *Seis larps e uma provocação*, ocorrida na unidade *24 de Maio* do SESC. A surpresa maior veio alguns dias antes do evento: minha participação na atividade seria a de criar, ao vivo e de maneira espontânea, uma ambientação sonora – convite oriundo do fato de que Prado conhecia minha atividade de musicista em uma banda. Munido de um teclado arranjador e de um microfone, busquei dar cabo da empreitada. De maneira geral, experimentei uma forma surpreendente de participar pois, ao mesmo tempo em que observava atentamente os larps, jogava também, ao criar estímulos sonoros que dialogavam com os demais participantes.

Os seis larps escolhidos dialogavam entre si, uma vez que todos envolviam a despedida como tema. Para dar início à maratona, foi escolhido

101. Uma discussão sobre o tema pode ser acessada na tese de Sueli Ferreira Schiavo (2018).

Café Amargo (PRADO, 2013) – um larp que, apesar de nunca ter jogado, já era conhecido. O motivo disso é que *Café* foi uma das propostas escolhidas para apresentar o larp para o grupo de voluntários durante minha dissertação de mestrado. E o que mais afetou minha participação (além da ambientação sonora, participei também como jogador em alguns momentos desse larp) foi a ressonância com as descobertas que havia feito durante minha dissertação: por diversas vezes, as ações dos personagens remeteram (como viemos a descobrir no bate-papo após o jogo) às suas biografias, trazendo à tona aflições políticas ou casos vividos na vida profissional, direcionadas pela premissa narrativa de que duas pessoas – construídas durante o jogo – se despedem enquanto tomam um café.

A sequência do evento veio por meio de *O que você vai ser quando crescer?* (PRADO, 2018a). Se, no primeiro caso, a relação entre biografia dos jogadores e as ações dos personagens era implícita, aqui a proposta era explicitar tais relações. Cada um dos jogadores foi convidado a se imaginar no passado, com 17 anos, durante um castigo escolar no qual todos deveriam pensar e discutir sobre o futuro. Confesso que minha mente vagou a respeito do que era discutido ali, já que foi a sinestesia que marcou minha experiência nesse larp. Isso porque, durante o larp, tive a ideia de atribuir notas musicais a cada um dos personagens, e criei uma espécie de *paleta emocional*, na qual utilizava uma *oitava*[102] para designar o sentimento predominante de cada conversa. Dessa maneira, oscilava entre as notas de acordo com o momento em que cada personagem falava, enquanto alternava entre as oitavas do teclado a partir do sentimento que eu percebia como predominante na conversa. O resultado (que infelizmente não foi gravado), embora altamente experimental e de difícil digestão sonora, pareceu agir como uma tradução intersemiótica do larp para a música. Nesse sentido, parece-me que uma gravação desse resultado seria mais frutífera do

102. Grosso modo, na música, oitava diz respeito ao intervalo entre uma nota e outra caracterizado pela metade ou pelo dobro de frequência. Na notação musical, as notas de tal intervalo recebem o mesmo nome.

que os eventuais registros em fotos ou em relatos textuais que, a meu ver, podem formatar experiências futuras no mesmo larp (quando a pessoa vê determinado tipo de configuração dos personagens numa foto, isso passa a ser parte do repertório dela para o larp seguinte, por exemplo). Um sistema abstrato como essa transliteração de sentimentos e momentos de fala para a música, por outro lado, parece fornecer um registro, ao mesmo tempo em que não fornece dados para formatação de experiências futuras.

Álcool (PRADO, 2014) é outro larp que já tive a oportunidade de aplicar, mas nunca de jogar. Minha experiência de aplicação foi durante a V Semana de Psicologia da Universidade de Sorocaba em que, a convite da coordenadora do curso, levei o larp aos participantes para trazer a relação entre consumo de álcool e violência doméstica, parte da temática do evento. A premissa narrativa é de que uma pessoa se encontra num momento de sua vida em que deve decidir-se sobre a continuidade ou a interrupção do consumo de álcool. O larp se passa em diversas cenas de *flashback*, construídas pelos próprios participantes. O que mais me afetou foi a discussão dos participantes após o larp sobre como um dos problemas que mais perpetua o alcoolismo são os radicalismos por parte da sociedade (especificamente das pessoas no entorno da pessoa alcoólatra) no que diz respeito à permissividade do consumo de álcool. Em um polo, a aceitação total, que nem considera o álcool uma droga. No outro, a recriminação total, que considera tomar uma cerveja ocasionalmente, ou mesmo usar o álcool para cozinhar, algo de iguais proporções às da embriaguez conspícua ou da incapacidade de viver sem o consumo de álcool – nos dois casos, como é frequente em radicalismos intolerantes, a resposta do indivíduo costuma ser ignorar as opiniões contrárias.

Evidencio que, durante a confecção desse capítulo (que ocorre depois do processo de qualificação do doutorado), dialogo com Jorge Miklos a respeito da possibilidade de criar um projeto de extensão que envolva o uso do larp junto a dependentes químicos. A experiência em *Álcool*

parece mostrar algumas nuances das potencialidades que envolvem o uso de tal mídia junto dessas pessoas.

Eu já havia sentido o *bleed* no larp. Também já havia discutido academicamente sobre, durante meu mestrado. Porém, foi fascinante poder observar o *bleed* ocorrendo, como foi o caso em *Felizes Juntos* (PRADO, 2018b). Descrito como um larp sobre a *emergência do afeto escondido na vida material*, a premissa narrativa é de que uma pessoa, ao final de um relacionamento, tem em sua frente uma caixa repleta de objetos que remetem a memórias felizes desse relacionamento. O primeiro destaque é para a composição dessa caixa: cada um dos participantes foi convidado a depositar um objeto pessoal para, a partir dele, serem construídas as memórias felizes desse relacionamento – a intenção com isso é nublar as fronteiras entre personagem e jogador, característica que potencializa a ocorrência do *bleed*. O segundo destaque talvez seja o que mais diga sobre a sociedade em que vivemos: é comum que existam mecânicas para representar dinâmicas de violência nos larps (tais como o uso de armas de espuma, códigos específicos, entre outras). Porém, representar a afetuosidade (tanto no larp quanto fora dele) parece ser, em certa medida, um tabu. Por isso, num larp em que o carinho pelo par é central, Prado precisou de um extenso *workshop* para naturalizar abraços, afagos nos cabelos e até mesmo o ato dos participantes sentarem próximos uns dos outros.

Passada a preparação, na qual os jogadores ficaram visivelmente mais alegres e relaxados, o larp ocorre com um dos jogadores no papel da pessoa que (no presente) segura a caixa, e os demais se intercalam no papel de antigo par, em várias cenas felizes de memórias relacionadas aos objetos. Contudo, como que numa aberração matemática, a soma de momentos felizes constrói um resultado que no final é triste. E isso foi percebido nos próprios jogadores. Quanto mais se envolviam com a trama e os personagens, o clima inicial alegre e relaxado dava lugar a um clima cada vez mais triste e irritadiço. Em dado momento, até mesmo eu, que estava de certa forma fora da trama (embora ao lado,

fazendo a ambientação sonora), também passei a ser afetado por esse clima. Muito do não-dito ficou evidente, em que cada momento feliz parecia conter o germe do futuro final da relação.

Nostalgia (PRADO, 2018c), já durante a madrugada (a programação havia começado às três da tarde), trouxe a surpresa da chegada de novos jogadores (*Nostalgia* foi o larp que individualmente contou com o maior número de participantes) – um grupo de pessoas que viu na Virada Cultural uma boa oportunidade para conhecer coisas novas, sendo o larp uma delas. Nessa proposta, a premissa era inversa ao que observei durante a minha pesquisa de mestrado: cada jogador deveria escrever, anonimamente, uma memória num pedaço de papel, a qual seria recontada pelos outros participantes como se fossem deles mesmos. Uma experiência que transitou entre momentos cômicos e trágicos, mas que certamente foi mais intensa para aqueles que viam ali suas memórias nas bocas de outros.

Para encerrar a maratona, o escolhido foi *O ano da tristeza* (PRADO, 2018d). Um larp extremamente intimista, cuja proposta dialoga com o solipsismo visto em *Deriva* (PRADO, 2017c). A premissa envolvia cada um narrando histórias de mágoas causadas a pessoas queridas, com os demais participantes interpretando essas pessoas e tendo a oportunidade de narrar a sua versão dos fatos. Um larp dolorido de observar, mas que certamente foi terapêutico[103] para os participantes cujas memórias foram contestadas e colocadas em perspectiva. Destaque para o uso de batom como dinâmica representacional: a cada vez que os participantes eram contrapostos, deveriam se riscar com o batom, de modo que os demais observavam pessoas que pareciam cada vez mais machucadas.

Em julho, foi a vez do *Magnífico nos céus do amanhã* (CONFRARIA, 2009), aplicado no *SESC 24 de Maio*. A trama envolvia a tripulação e

103. Para discussões acerca do potencial terapêutico dos larps, sugiro a leitura de *Active Imagination, individuation, and role-playing narratives* (BOWMAN, 2017).

os passageiros da viagem inaugural de um dirigível (o *Magnífico*) pela Europa, em 1889. Do ponto de vista da organização, fica o destaque para o modelo adotado: tanto inscrições antecipadas quanto inscrições no momento da aplicação do larp foram disponibilizadas. A trama do larp era engendrada a partir de gatilhos nos históricos dos personagens previamente construídos pela Confraria. A adoção dessa estrutura poderia levar a crer que os personagens dos jogadores previamente inscritos teriam um destaque maior do que os personagens dos jogadores inscritos no momento do larp. Mas isso não aconteceu, uma vez que os 25 personagens (vinte inscritos antecipadamente e cinco inscritos na ocasião) tiveram importâncias equivalentes na trama, na qual tivemos a oportunidade de construir uma narrativa que envolvia a sabotagem do dirigível por parte de um grupo que visava derrubar o *status quo* de grandes impérios do final do século XIX.

O FERVO de dezembro de 2018 contou com a execução de dois larps. O primeiro, *Andarilho* (PRADO, 2017d), foi um larp de importância decisiva para as opções metodológicas na escrita dessa tese. Em participação anterior, já havia percebido conexões com ideias como o *flânerie*, a deriva e a observação[104]. Por conta disso, fui participar desse larp com um interesse predominantemente metodológico. Para mim, era ali que iria validar se o embrião da minha opção metodológica (na ocasião, estava no processo de decisão pelo uso da autoetnografia) parecia satisfatoriamente aplicável. E, se hoje escrevo a tese a partir dessa escolha de trajeto, foi porque, nessa participação de *Andarilho*, me senti suficientemente seguro para tanto. A premissa do larp é que um grupo de alienígenas visita a Terra pela primeira vez. Ao vagar/derivar/perambular pelo espaço urbano (o larp ocorreu nas imediações do Largo da Batata), a proposta era olhar de maneira desnaturalizada para o entorno, e dialogar com os

104. As aproximações do larp com os conceitos de flâneur (BENJAMIN, 1989), deriva (DEBORD, 2003b) e observação como método (SILVA, 2014) foram alvo de discussão de parte do quarto capítulo dessa tese.

outros participantes sobre o que deveria significar aquilo tudo que era visto *pela primeira vez*. Re-signar[105] o trânsito, o comportamento das pessoas e as construções me deu uma compreensão diferente da realidade cotidiana. Ao observar tantos humanos levando cachorros presos por coleiras, não poderíamos inferir que existe ali um ímpeto escravagista? Conter com tanta veemência os espaços destinados à natureza, com suas árvores e gramados meticulosamente cercados por cimento e grades, não poderia levar à interpretação de que a humanidade percebe a natureza como uma praga, que deve ser contida a todo custo? Existiria uma inteligência coletiva que coordenaria a humanidade, por meio da luz artificial? Afinal, as luzes parecem ser imperativas, que apontam quando se pode caminhar ou quando se deve parar, assim como é em volta de lugares artificialmente iluminados que os humanos se aglomeram.

O segundo larp oferecido foi o italiano *First They Came* (GIOVANNUCCI; GIOVANNUCCI, 2017). Inspirado na citação do pastor luterano Martin Niemöller[106], o larp propõe que:

> [...] os jogadores vão assumir o papel de três oponentes do Terceiro Reich para sentir a dor e a paranoia entalhadas nos corações do povo alemão pelas perseguições do regime. Ao reviver os julgamentos dos personagens, eles terão a chance de entender como eles chegaram a essa situação. Que erros e atrocidades eles toleraram para salvar suas próprias vidas? Eles faziam parte do problema também? (GIOVANNUCCI; GIOVANUCCI, 2017, p. 41, tradução própria).

105. Ressalto que o uso do termo re-signar implica um sentido diferente de resignar. No lugar do corriqueiro sentido de conformismo, aplica-se à ideia de dar novos signos para o mesmo fenômeno, como apontou Dietmar Kamper (1996) ao caminhar pela própria cidade de São Paulo.

106. Um panorama sobre a história do pastor, assim como um apontamento sobre o motivo das diferentes versões da citação pode ser vista no museu estadunidense do Holocausto (UNITED, 2019). Considero que a mesma inquietação que motiva a citação de Niemöller é o que move a discussão de Hannah Arendt (2003) acerca do conceito de *banalidade do mal*.

Na narrativa, os personagens (três moradores de um prédio na Berlim de 1942) são surpreendidos por uma batida da *SS* (organização paramilitar nazista, responsável pela Gestapo – polícia secreta nazista). Todos os personagens, estruturados na proposta do larp a partir das histórias de pessoas reais[107], possuíam um breve histórico, além dos tópicos denominados *Você era parte do problema* e *Você pode fazer parte da solução*. A premissa, com isso, é construir personagens que fogem do maniqueísmo. Estávamos no papel de vítimas, não havia dúvidas quanto a isso. Mas vítimas que de maneira nenhuma eram elevadas a uma posição de imaculadas, uma vez que todas haviam cometido erros no passado que prejudicaram outras pessoas – seja o preconceito aos homossexuais, aos comunistas ou aos judeus. Por outro lado, cada um dos personagens continha a promessa de fazer algo em prol de um bem maior – a resistência armada contra o regime nazista, a construção de um diário retratando as atrocidades sofridas ou a exposição do que acontecia para um grupo de pessoas que talvez pudesse agregar mais pessoas no movimento de resistência alemã contra os nazistas.

A proposta do larp deixa claro que é impossível que os três saiam ilesos, já que a SS não irá encerrar a batida enquanto não encontrar um bode expiatório. Presos num sótão (representado no jogo por estarmos em uma cozinha, no escuro), o dilema é se eles iriam permanecer íntegros até o final, sabendo que todos seriam presos, ou se algum dos personagens acabaria entregando algum dos outros (ou a si mesmo). Que parte da solução seria perdida (e que parte do problema seria exacerbada) com essa decisão?

Expresso Dragão Neon (CONFRARIA, 2019a) iniciou o calendário de larps dos quais consegui participar em 2019. Ocorrido em janeiro, no SESC Vila Mariana, a proposta foi de vivenciarmos uma viagem de trem entre a megalópole de Sampacito-Renton e a cidade dormitório

---

107. Os personagens foram vagamente baseados nas biografias de Friedrich Kellner, Georg Elser e Kurt Huber.

de Cuiabay, no final do século XXI. Embora a exploração de distopias e de corporatocracias sejam temas comuns para as narrativas de ficção científica que projetam o futuro próximo, Expresso trouxe um elemento de que eu nunca havia fruído: uma estética que, de certa maneira, se distanciou do *cyberpunk* – subgênero de ficção científica marcado pela alta tecnologia e pela baixa qualidade de vida (*High tech, Low life*, como costuma ser referido). Pensado na década de 1980, o cyberpunk projeta um futuro a partir daquele momento histórico. A referência ao movimento sociomusical *punk* fica evidente na construção de personagens marcados pela marginalização e pelas ações de protesto. Porém, pensado a partir dos anos 2010, o elemento *punk* do termo parece ter se esvaziado, e em seu lugar, pelo que o desenrolar de *Expresso* pareceu mostrar, penso que talvez seja necessário pensar num *ciberfunk* como projeção de futuro – a marginalização dos personagens persistiu, mas a postura de protesto pareceu ter dado lugar a um posicionamento de aceitação. Se o *cyberpunk* das ficções que consumi até então me parece ter uma ligação intestina com o niilismo, o *ciberfunk*[108] proposto em *Expresso* me pareceu estar mais voltado para o hedonismo.

O que me causou estranheza foi a construção da narrativa se desenvolver nesse sentido, haja vista o contexto político que se instalava no Brasil naquele mesmo mês. A nuvem de uma *corporatocracia* distópica com ventos de uma teocracia fundamentalista, que nas redes sociais era contraposta por clamores de resistência, não foi alvo de embates pelos jogadores. Pelo contrário, a apatia diante da percepção de que esse modelo institucional seria inexorável deu vazão a um modo de vida voltado à satisfação imediata e/ou à busca pelo torpor. Das

108. Atento para "o espírito punk que hoje o funk incorporou. Dar a sua cara a tapa, defender com unhas e dentes o direito de fazer arte e, acima de tudo, levar consigo o discurso de uma comunidade que sofre e que tem desejos de mudança. O gênero jamais vai ser algo que proponha uma mudança radical como um todo" (MELO, 2014) mas, ao mesmo tempo, "vive sua fase punk, subversiva, escrevendo as próprias regras e invadindo tudo à nossa frente, reconheçamos ou não. Um levante espontâneo, mas altamente político no momento mais imoral da história recente do país" (GUEDES, 2017).

questões em evidência hodiernamente, a mais notoriamente levada à ficção foi a existência de uma sociedade futura na qual as distinções de gênero não se aplicavam.

No mês seguinte, foi a vez de participar do 12º Encontro de RPG do CCJ. Em 24 participantes (vinte jogadores e quatro membros da Confraria das Ideias – estes responsáveis pela sonorização, cenografia, figurino e demais aspectos organizacionais), passamos uma madrugada envolvidos com *A Última Noite* (CONFRARIA, 2019b). Na ficção, uma antiga estação de rádio, pertencente à outrora ilustre Rádio Momento, havia sido consumida em um incêndio em 1961. Contudo, inexplicavelmente, a rádio continuava em funcionamento, transmitindo noite após noite a programação do dia fatídico.

Os jogadores foram divididos em dois grupos. Um deles, o qual integrei, representou personagens que faziam parte da finada rádio. O outro, por sua vez, era composto por personagens dos dias atuais, que iam até as ruínas do prédio investigar o estranho fato. O primeiro destaque foi para a dinâmica WYSIWYG[109] proposta aos personagens da rádio. No *workshop* que antecedeu o larp, fomos instruídos a como conduzir a rádio durante a madrugada. Recebemos a programação da rádio, aprendemos a operar a mesa de som, criamos e improvisamos radionovelas, anúncios comerciais, escolhemos a *playlist* (colocada para rodar em discos de vinil), dentre outras atividades do cotidiano da rádio. No papel de locutor, tive a intensa experiência de passar o larp inteiro intercalando a interação com os outros personagens e a manutenção da programação da rádio[110].

---

109. WYSIWYG, jargão emprestado da computação, é a sigla para *What You See Is What You Get* (O que você vê é o que você obtém). Um exemplo anedótico seria o ator de uma peça de teatro que espirra – e tal espirro é igualmente incorporado na ficção.
110. A *Confraria* teve a interessante e celebrada decisão de fazer *streaming* da programação da rádio, ao vivo. Tal registro está disponível (embora tenha apresentado alguns problemas técnicos, provavelmente causados por um de nós, jogadores, que deve ter interrompido a transmissão a partir da mesa de som por acidente durante o larp) em: https://bit.ly/33YrFrx.

Além disso, outra coisa que me chamou a atenção foi a própria estrutura do larp, que promovia um choque de temporalidades. Os integrantes da rádio, fantasmas falecidos no fatídico incêndio, viviam consecutivamente a última noite da *Momento*. Como jogadores, fomos instruídos a que, embora devêssemos ocupar as lacunas como quiséssemos, não deveríamos escapar da programação da rádio. Qualquer tentativa nesse sentido fazia com que nossa noite recomeçasse. Isso foi colocado em jogo por meio da organização que, quando percebia que não seguíamos a programação da rádio, criava um blecaute – situação na qual éramos instruídos a voltar para os locais no qual começamos o larp e reiniciarmos a noite da rádio. Essa temporalidade cíclica (*Kairós*) não era compartilhada pelos personagens atuais, que percebiam o tempo de maneira linear (*Chronos*) e, durante todo o larp, tentaram nos tirar dessa circularidade eterna[111].

Dos temas surgidos na narrativa, recordo em especial do jornal que conduzi na programação da rádio, cujas principais pautas eram a renúncia de Jânio Quadros e a construção do Muro de Berlim. Mérito da *Confraria* na criação de estímulos tão profícuos, já que apresentavam ressonâncias com a nossa realidade contemporânea. No caso de Jânio Quadros, as discussões entre os personagens antigos e os personagens atuais era a relação com o afastamento de Dilma Rousseff – se a renúncia do primeiro foi o estopim de uma crise política que resultou num golpe militar e posterior ditadura, o afastamento da segunda desencadeou a ascensão de um governo que propõe um revisionismo histórico sobre o período de ditadura. Já no caso do Muro de Berlim[112], a primeira coisa que saltou foi a percepção de perenidade que aquele muro parecia evocar em 1961, e o quanto ele parece distante e passageiro para a juventude atual. A segunda

111. Recordo que, durante a discussão que sucedeu o larp, debati sobre os conceitos de *ordem natural* e *ordem cultural* do tempo (ROMANO, 1998a).
112. Ressalto a memória afetiva que possuo com a queda do Muro de Berlim. Lembro-me que, com cinco anos na época, meu avô me chamou para sentar à frente da televisão e assistir àquilo. *Você está vendo agora uma coisa que estudará daqui alguns anos nas aulas de História*, disse ele. Trata-se da mais antiga memória de um acontecimento midiático que conservo.

é a infeliz similaridade com o *Muro fronteiriço Estados Unidos-México*. A dúvida que nos permeou foi: Afinal, o tempo é realmente linear?

Durante a *Virada Cultural Paulistana 2019*, em maio, participei da *Fantástica Jornada Noite Adentro*, promovida pela Biblioteca Pública Viriato Corrêa, em parceria há dez anos com a Confraria das Ideias. Na ocasião, o larp proposto foi *Tribuna de Orates* (CONFRARIA, 2019c), inspirado em *O Alienista*, de Machado de Assis (o autor foi o tema da Fantástica Jornada de 2019). Fomos convidados a povoar a fictícia Alogópolis, cidade situada em algum lugar do Brasil do início do século XX, e a viver as desventuras ocasionadas pela chegada do *Lar da Razão*.

Acusar de loucura (infelizmente) pode ser uma poderosa arma, como a História nos adverte[113]. O alienista, por vezes, pode ser visto como o novo inquisidor[114]: incontestável e inexorável. E, se essa dita loucura repousa sua definição habitual como o excesso de irracionalidade, o inverso também poderia se aplicar: a racionalidade descomedida[115] também seria uma forma de loucura. O que dizer então da pacata Alogópolis, com suas praças, sua capela, sua Câmara, seu armazém, sua *pharmácia*, sua barbearia e seu bistrô (todos ambientes meticulosamente preparados para o larp), que se vê vítima de um manicômio recém-chegado, cujos alienistas discursam sobre o quão *loucos* são os comportamentos dos habitantes daquela cidade? O que dizer quando a busca do progresso a qualquer preço por parte dos vereadores da cidade (com nomes emblemáticos tais como Cunha e Queirós) traz somente o caos?

Como barbeiro da cidade, tive a oportunidade de sediar o vaivém constante de distintos habitantes, que usavam meu estabelecimento ficcional

---

113. A menção aqui diz respeito, especificamente, ao Hospital Colônia de Barbacena, em Minas Gerais. De maneira geral, diz respeito a todos os casos que pululam frequentemente.
114. A comparação entre o alienista e o inquisidor é o tema central do filme sueco-dinamarquês *Häxan – A Feitiçaria Através dos Tempos*, escrito e dirigido por Benjamin Christensen, em 1922.
115. A esse descomedimento, corresponde o desequilíbrio entre as facetas *sapiens* e *demens* do humano (MORIN, 1975).

como quartel general de uma conspiração que visava a insurreição contra os poderes estabelecidos. Se, enquanto personagem, eu era um barbeiro sem opiniões políticas previamente estabelecidas, enquanto jogador, eu sou um pesquisador cuja pesquisa alinha-se a um posicionamento contra-hegemônico. Nesse sentido, seria insensato não dizer que contribuí ativamente para criar esse clima de insurreição. Minha esperança, do fundo do meu coração, é que isso não tenha sido um treinamento contra uma era cuja ameaça é percebida no horizonte, em que rotular como *esquerdista* seja tão nocivo quanto rotular de *louco* foi em Alogópolis.

Entre julho e agosto, por fim, participei de seis sessões (divididas em três dias) de *O Enigma do Imperador Todaparte e a cidade que sumiu* (CONFRARIA, 2019d), realizadas no SESC Paulista. Destinada a um público infantil, a atividade apresentava semelhança estrutural com *A Conspiração de Hades* (CONFRARIA, 2018): um grupo de adultos, do qual fiz parte, representava papéis coadjuvantes na trama destinada aos protagonistas infantis.

Na ficção, um imperador (*Sabonetão Todaparte, Imperador de Tudo-isso-que-taí*) rodava o mundo miniaturizando, roubando e colecionando monumentos históricos. Em sua passagem por São Paulo, seus alvos foram o Museu de Artes de São Paulo, a Estação da Luz, o Teatro Municipal e o Memorial da América Latina. Para impedir que a cidade perdesse seus monumentos, um jornaleiro-jornalista (*Matraqueiro*) busca ajuda das crianças. O restante dos personagens de apoio (do qual fiz parte) representou o séquito de Todaparte, composto por um general (*Machão*), dois cientistas (o *Professor Colado* e a *Professora Orvalho*), uma bufona (*Medamais*) e um juiz (*Eta, Juizão!* – o personagem que foi destinado a mim). A escolha dos personagens, numa *carnavalização*[116] de figuras que povoaram as pautas midiáticas na época do larp, fazia por si só uma crítica ao cenário político-social contemporâneo.

116. O conceito de carnavalização faz referência à discussão de Mikhail Bakhtin, em sua obra *A cultura popular na Idade Média e no Renascimento: o contexto de François Rabelais*. Grosso modo, diz respeito às manifestações populares que visam ridicularizar os poderes estabelecidos.

Mas minha reflexão a partir de *O Enigma* se concentra em elementos que escapam da ficção. Eu já havia passado pela etapa de qualificação dessa tese. Sabia que estava em vias de fechar o *corpus* de larps que compõem o presente capítulo, de modo que já me via tomado por uma espécie de nostalgia[117]. No segundo e no terceiro dia do larp, tivemos nosso camarim transferido para outro local. Um camarim bem menor, sem ventilação (não existiam janelas, e um buraco no teto, coberto com um revestimento improvisado de papel, indicava um espaço que outrora foi ocupado por um ar-condicionado). Entre personagens coadjuvantes, pessoal da organização do larp e maquiador contratado, éramos em 11 naquela sala cujo espaço havia sido projetado para quatro (talvez cinco) cadeiras[118]. Para tornar a estadia mais confortável, tomamos a decisão de abrir a porta do camarim, permitindo a ventilação. Não demorou muito para que fôssemos advertidos pelos funcionários do SESC Paulista, já que a iluminação proveniente da nossa porta aberta atrapalhava a iluminação prevista para a exposição das fotografias de Sebastião Salgado, que ocorria no andar inferior. A exposição era ótima, mas refleti: que modelo cultural é esse que permite que pessoas sejam submetidas a um desconforto físico em prol da iluminação de imagens[119]? A ironia dava o tom, já que a exposição (*Gold*) denunciava justamente a precarização do trabalho, por meio de fotos tiradas nas minas de Serra Pelada.

Mais marcante ainda, para mim, foi um acontecimento decorrido do fato do larp ter sido executado na frente do SESC, em meio à Avenida Paulista. Aberto ao público por excelência, o larp previa participações

117. Para usar um termo que aprendi com o RPG *Lobisomem: o Apocalipse*, esse sentimento talvez possa ser traduzido como Harano: a saudade de tudo aquilo que *ainda* não foi perdido.
118. A medição do espaço humano por cadeiras não é incidental, já que se trata de um hábito que adquiri após a denúncia do privilégio que esse objeto adquiriu na história da humanidade (BAITELLO JUNIOR, 2014).
119. Numa perspectiva mais acadêmica, penso: estaria a fotografia, objeto exemplar da reprodutibilidade técnica (BENJAMIN, 1987a), imbuída de aura? Ou seria esse um termômetro palpável da iconofagia (BAITELLO JUNIOR, 2014), em que imagens devoram corpos? Ou, ainda, teria a luta contra a miséria sido transformada em objeto de consumo (BENJAMIN, 1987e)?

espontâneas. Duas crianças, em situação de rua, se interessaram pela atividade e ingressaram no larp. Em decorrência disso, observamos (aturdidos) um padrão de comportamento dos pais: vários deles retiravam seus filhos do larp, nitidamente devido à presença das duas crianças em situação de rua.

Será que os personagens caricatos de *O Enigma* não refletem, de alguma maneira, uma sociedade igualmente caricata, que lida com seus preconceitos de uma maneira (com o perdão do trocadilho) infantilizada? Para quem participava como personagem de apoio (como foi o meu caso), era uma situação extremamente desconfortável. Ao mesmo tempo em que sentimos vontade de paralisar o larp e ter uma conversa enérgica e sincera com os pais a respeito da postura assumida por eles, também se fez presente uma vontade de manter a farsa em prol do momento de entretenimento daquelas duas crianças. No final da sessão, um ar de tristeza nos abateu. Contudo, é importante deixar evidente, terminamos o dia com esperanças renovadas: na segunda sessão, uma das crianças em situação de rua estava de volta, e o comportamento dos pais desse segundo grupo de crianças não foi o mesmo, de modo que as crianças conviveram harmoniosamente, sem trazer à baila o abismo social existente entre elas.

Em vias de me tornar pai, tive certeza de que esse larp encerraria o *corpus* que compõe o presente capítulo. Pois, se havia qualquer resquício de dúvida sobre o potencial do larp enquanto recorte de uma pesquisa sobre mídia e interação entre grupos sociais, naquele dia eu tive uma certeza: foi ali, com aquele larp, que eu aprendi que tipo de pai eu quero ser para a Moira, que valores eu quero transmitir, que abismos sociais eu quero ajudá-la a transpor. Sobretudo, quero fazê-la feliz como pude, efemeramente, fazer aquelas duas crianças felizes.

6 VINCULAR É BRINCAR

O último capítulo trouxe o percurso que gerou as reflexões que irão povoar o presente capítulo. Muitas vezes, os relatos de participações em larps podem ter terminado de maneira abrupta, mas isso foi intencional. Foi minha tentativa de transliterar o que sinto na própria participação em larps: esses, uma hora ou outra, também acabam, por vezes de forma igualmente abrupta – um convite aos participantes imaginarem, cada um à sua maneira, os possíveis desdobramentos da narrativa. Por isso, penso eu, aconselham. Para Benjamin (1987b, p. 200-201), "o conselho tecido na substância viva da existência tem um nome: sabedoria [...] – o lado épico da verdade". Nesse sentido, no lugar de me propor a analisar e explicar o que cada larp me evocou, busco seguir pelas trilhas que tais larps me fizeram *saber* que são caminhos possíveis.

Foi com Malena Contrera que aprendi a relação entre sabedoria e coração[120]. De acordo com a comunicóloga (CONTRERA, 2018, p. 263), "é da natureza das coisas do coração que o fogo se espalhe e que fagulhas

120. Ainda com ressonâncias à autoetnografia, me lembro como tal fala (hoje transformada em texto), ocorrida durante o Simpósio Sapientia, em 2015, me afetou. Certamente, foi um marco para que eu entendesse a ciência de maneira menos engessada.

afetem os que estão suficientemente próximos de nós, próximos o bastante para se queimarem com nosso fogo ou para nos aquecerem quando o fogo adormece. O coração é o lugar do vínculo". Em consonância com a noção de circularidade que permeia esse trabalho, a narrativa, a sabedoria e o vínculo parecem comungar entre si, uma vez que:

> O coração aparentemente gosta de narrativas: narrativas para lembrar, para olhar para o outro lado, para olhar para o outro, e também para olhar para trás – para a genealogia e a origem das coisas. [...] No entanto, não construímos narrativas sozinhos, mas com os vínculos que temos. [...] As histórias que criamos com os amigos constituem uma forma de o coração atribuir sentido à nossa vida – ao nosso presente e ao nosso passado – e, com isso, tornar suportável o vazio do futuro (CONTRERA, 2018, p. 265-266).

Nesse sentido, o próprio método adotado é indissolúvel da teoria que o marca. Narrei, e narro, para que possa aconselhar, no lugar de explicar – que me parece uma mera submissão do método e dos achados ao domínio da teoria[121]. A base para tal afirmação é que:

> [...] na perspectiva complexa, a teoria é engrama, e o método, para ser estabelecido, precisa de estratégia, iniciativa, invenção, arte. Estabelece-se uma relação recorrente entre método e teoria. O método, gerado pela teoria, regenera-a. O método é a práxis fenomenal, subjetiva, concreta, que precisa da geratividade paradigmática/teórica, mas que, por sua vez, regenera esta geratividade. Assim, a teoria não é o fim do conhecimento, mas um meio-fim inscrito em permanente recorrência (MORIN, 2005, p. 335-336).

Por isso, viso retomar o segundo capítulo e colocá-lo em diálogo com a esfera propositiva de minha pesquisa. Nesse sentido, ao paradigma

---

121. Uma discussão aprofundada sobre a relação assimétrica entre teoria e método pode ser encontrada em Feyerabend (2007).

objetificador, penso caber uma alternativa, que denomino perspectiva compreensiva. Da mesma forma, à comunicação econômica contrasta a comunicação ecológica, assim como as comunidades participativas respondem à sociedade espetacular. A partir desse arrazoado, minha busca é pela proposta de um contraponto à *gamification*, abordada no terceiro capítulo.

Sorvo ainda da noção de que "aqueles que falam de revolução e luta de classes sem se referirem explicitamente à vida cotidiana, sem compreenderem o que há de subversivo no amor e de positivo na recusa das coações, esses têm na boca um cadáver" (VANEIGEM, 2016, p. 36), assim como concordo com a premissa de que "o universo quer jogar. Aqueles que, por ganância espiritual, se recusam e escolhem a pura contemplação perdem a humanidade. [...] Aqueles que se moldam máscaras cegas de Ideias e vagam em busca de provas de sua própria solidez acabam vendo pelos olhos de um morto" (BEY, 1985b, p. 30, tradução própria). Dessa forma, o capítulo visa olhar para o potencial subversivo dos vínculos e para uma estrutura horizontalizada, a partir de uma prática que me é cotidiana. Mais ainda, a aceitar o convite para a brincadeira, e falar sobre essa experiência.

6.1 Perspectiva compreensiva

Meu ponto de partida, nesse item, é a escolha do título. Certamente, foi o título que mais demandou esforço. Isso porque ele contém em si o holograma de tudo a que me proponho nessa pesquisa. Ao afirmar a ludocomunicação como um contraponto à *gamification*, busco mostrar um fenômeno que opera paralelamente ao outro, e não em substituição. De maneira similar, ao afirmar que existe uma maneira distinta de pensar daquela cimentada sobre o pensamento cartesiano, busco apontar alternativas integrativas. Nesse sentido, penso que o problema do pensamento cimentado em Descartes se encontra no termo *cimentado*, e não

em Descartes. Por conta disso, sou tributário às noções de *epistemologias do sul* e de *ecologia de saberes* (SANTOS, 2009). Enquanto a primeira se ocupa em debater sobre a importância de se integrar os conhecimentos oriundos de regiões historicamente desfavorecidas[122], a segunda ressalta a relevância de reconhecer os saberes que existem fora da lógica científica.

Da mesma forma, o anarquismo teórico de Paul Feyerabend (2007, p. 22) aponta que "a ciência do Primeiro Mundo é uma ciência entre muitas; ao proclamar ser mais do que isso, ela deixa de ser um instrumento de pesquisa e transforma-se em um grupo de pressão (política)". Assim, reconheço a importância da ciência produzida dentro dos moldes daquilo que chamei de paradigma objetificador – sem ela, certamente esse trabalho não existiria. Mas, ao mesmo tempo, é preciso reconhecer seus limites, e apontar para alternativas que coexistam com esse modelo.

Por conta dessas premissas, escolho apontar uma perspectiva, no lugar de outro paradigma. Acredito que, caso adotasse o segundo conceito, implicaria em uma lógica de confrontamento com o paradigma objetificador previamente abordado, que não é o caso. Perspectiva, por outro lado, indica uma lógica de coexistência. Já no que tange a assunção do termo compreensivo, tributo aqui minha escolha à epistemologia da compreensão (KÜNSCH; PASSOS; MENEZES, 2017), que considero abraçar tanto a ecologia de saberes (SANTOS, 2009)[123], quanto o pensamento complexo. Para Morin (2007, p. 13):

> A um primeiro olhar, a complexidade é um tecido (*complexus*: o que é tecido junto) de constituintes heterogêneas inseparavelmente associadas: ela coloca o paradoxo do uno e do múltiplo. Num segundo momento, a complexidade é efetivamente o tecido de acontecimentos, ações, interações,

---

122. Na obra de Santos, o termo *Sul* surge como sinônimo de regiões fora do eixo central da estrutura capitalista (notoriamente, os EUA e a Europa ocidental, ambos situados no norte terrestre), que historicamente foram (e, por vezes, ainda são) alvos de processos exploratórios.
123. Mais ainda, considero uma justa homenagem a uma epistemologia originária, de fato, do *sul*.

> retroações, determinações, acasos, que constituem nosso mundo fenomênico. Mas então a complexidade se apresenta com os traços inquietantes do emaranhado, do inextricável, da desordem, da ambiguidade, da incerteza…

Conforme anteriormente mencionado, a complexidade é caracterizada por três princípios (dialógico, recursivo e hologramático). Tais princípios se desdobram em 13 *mandamentos* (MORIN, 2005), sobre os quais buscarei traçar paralelos nos próximos parágrafos.

1. **Princípio da complementaridade entre singular e universal:** Ao observar uma perspectiva compreensiva, atento que o olhar deve se voltar para o singular. Isso significa que, embora generalizações sejam possíveis, o objetivo é compreender os fenômenos a partir de suas idiossincrasias. Por isso, reforço que a perspectiva compreensiva não compete com o paradigma objetificador. A busca é pela convivência das diversidades, não da substituição de um modelo por outro. Embora a parte possa dar pistas sobre o todo, é necessário também que exista espaço para que os opostos coabitem e, por vezes, se complementem.

2. **Princípio da intervenção da história nos acontecimentos:** A contextualização deve ser levada em conta. Somos seres históricos, tendo Chronos como um de nossos regentes. Nesse sentido, é necessário assumir a contextualização histórica que se faz presente em nosso olhar, e em nosso modo de pensar. No meu caso, em específico, cito que minha participação em larps é seguramente modulada por afetos anteriores, e que a autoetnografia foi uma ferramenta que escolhi para, também, elucidar tais influências.

3. **Princípio da ligação entre elementos e sistemas:** A fragmentação, quando se pensa a partir de uma perspectiva compreensiva, é uma impossibilidade. Quando pesquiso um larp,

é descabido fragmentar quais elementos surgem da sociedade na qual ele está inserido, quais são oriundos dos produtos midiáticos que os participantes consomem, quais são provenientes das biografias dos envolvidos, e assim por diante. Mais frutífero é pensar de maneira sistêmica, de maneira a ligar o conhecimento proveniente desses elementos.

4. **Princípio da auto-organização:** Fenômenos que, como é o caso do larp, apresentam-se de maneira complexa, são suficientemente fechados para que exista uma coerência interna e, ao mesmo tempo, suficientemente abertos para que exista a possibilidade de assimilação do novo. Existe, portanto, uma capacidade de auto-organização que deve ser levada em consideração.

5. **Princípio da endo-exocausalidade:** As relações obedecem uma lógica circular. Nos larps, entendo ter observado retroações, projeções, sinergias, reorientações, rememorações e ressignificações. Dessa forma, se existe o diálogo entre o recorte para o qual olhei e uma perspectiva na qual ele se insere, advogo que a mesma noção de causalidade não-linear deveria ser admitida.

6. **Princípio dos acontecimentos aleatórios:** Além da organização e do encadeamento previstos, é preciso um *estar-poroso* para as aleatoriedades que acontecem. Talvez aqui esteja um dos mais fortes argumentos que encontro para defender a empiria como parte dos processos de pesquisa. Afinal, embora os aportes teóricos e metodológicos assegurem uma organização coerente, ao adotar uma perspectiva compreensiva, é preciso também estar aberto ao fenômeno em si, de maneira a permitir que quaisquer elementos não previstos alterem de fato a organização antecipada.

7. **Princípio da relação entre o ser e o ambiente:** Concomitantemente, não é possível separar o fenômeno de seu ambiente, pois a interferência entre ambos é mútua. No que tange a linha de pesquisa que adotei, existiria uma relação íntima da interação entre grupos sociais e o meio em que isso ocorre. Com grande dose de certeza, é possível inferir que uma pesquisa similar, porém conduzida em um ambiente onde a ocupação de espaços urbanos e a existência de iniciativas públicas não fosse uma necessidade, chegaria a resultados diferentes.

8. **Princípio da relação entre observador/concebedor e observado/concebido:** Apontar para a interferência do observador sobre o fenômeno observado é parte do jargão das pesquisas das ciências humanas. Contudo, mais do que apontar, numa perspectiva compreensiva comparece a necessidade de estudar tais interferências.

9. **Princípio da teoria científica do sujeito:** Tal relação implica na possibilidade de admitir a subjetividade científica. Penso que a autoetnografia me permitiu explicitar como parte dessa subjetividade se manifestou na pesquisa. Contudo, é coerente frisar, a pesquisa passa a ter um problema de ordem psicanalítica: o sujeito só estaria apto a expressar sua subjetividade na medida em que está consciente da mesma.

10. **Princípio do ser e da existência:** As barreiras entre diferentes áreas do saber devem se adequar a um *estar-poroso*. Isso significa que, por vezes, foi a reflexão filosófica ou a fruição artística que me permitiu compreender melhor minha pesquisa. A cientificidade pode se beneficiar do complemento de outras áreas, de maneira que uma perspectiva compreensiva integra diferentes saberes em prol de um aumento de complexidade das respostas e perguntas sobre as quais se propõe a debruçar-se.

11. **Princípio da autonomia:** A noção de autonomia deve ser priorizada. No pensamento moriniano, autonomia diz respeito ao reconhecimento dos aspectos generativo e fenomenal do conhecimento. Ao mesmo tempo em que as inquietações manifestam uma esfera diacrônica, influenciada pela própria História, manifestam também uma esfera sincrônica, que diz respeito às características singulares. Nesse aspecto, embora tenha buscado apresentar as idiossincrasias que constituem o larp, é preciso também reconhecer que ele se insere na esteira histórica, como descendente (indireto) de outras manifestações. No contexto brasileiro, a manifestação diacrônica de maior ressonância parece ser o *teatro do oprimido*. Para o teatrólogo Augusto Boal (1991, p. 14):

    > "Teatro" era o povo cantando livremente ao ar livre: o povo era o criador e o destinatário do espetáculo teatral, que se podia então chamar "canto ditirâmbico". Era uma festa em que podiam todos livremente participar. Veio a aristocracia e estabeleceu divisões: algumas pessoas iriam ao palco e só elas poderiam representar enquanto que todas as outras permaneceriam sentadas, receptivas, passivas: estes seriam os espectadores, a massa, o povo. [...] Para completar o ciclo, falta o que está atualmente ocorrendo em tantos países da América Latina: a destruição das barreiras criadas pelas classes dominantes. Primeiro se destrói a barreira entre atores e espectadores: todos devem representar, todos devem protagonizar as necessárias transformações da sociedade. [...] Assim tem que ser a "*Poética do Oprimido*": a conquista dos meios de produção teatral.

12. **Princípio das noções complementares, concorrentes e antagônicas:** Mas também é necessário reconhecer as limitações lógicas. Por mais que, em alguns aspectos, o teatro do oprimido seja muito similar ao larp, em outros (tal como a inexistência de roteiro e/ou de direção) eles divergem subs-

tancialmente. E a perspectiva compreensiva deve abarcar tais incoerências. Os paradoxos e os antagonismos, além de presentes, são incorporados em uma noção que ultrapassa a distinção exemplificada na afirmação de que algo se trata de *ou* teatro do oprimido *ou* larp. No lugar desta, considero mais frutífero assumir a integração de teatro do oprimido e larp, sem que se deixe de respeitar as singularidades de ambos.

13. **Princípio dialógico macroconceitual:** Por conta disso, o último mandamento da complexidade moriniana incorpora a complementaridade dos opostos, ao assumir que, algumas vezes, é necessário olhar para coisas opostas a fim de delinear melhor o que se observa. Nesse sentido, o próprio percurso dessa tese faz alusão a isso, uma vez que busca a complementaridade de estruturas científicas, sociais, comunicacionais e lúdicas, assim como o diálogo entre as mesmas e seus contrapontos.

Em síntese, a adoção desses mandamentos visa garantir que o pensamento complexo (e, por consequência, o que opto em chamar de perspectiva compreensiva) incite:

> [...] a distinguir e fazer comunicar em vez de isolar e de separar, a reconhecer os traços singulares, originais, históricos do fenômeno em vez de liga-los pura e simplesmente a determinações ou leis gerais, a conceber a unidade/multiplicidade de toda entidade em vez de a heterogeneizar em categorias separadas ou de a homogeneizar em indistinta totalidade. Incita a dar conta dos caracteres multidimensionais de toda realidade estudada (MORIN, 2005, p. 334).

A esses *mandamentos da complexidade*, aglutinam-se os *sete saberes necessários para a educação do futuro*, conjunto de reflexões entregues por Morin (2002) a pedido da UNESCO. São eles: as cegueiras do conhecimento; os princípios de um conhecimento pertinente; ensinar a condição humana; ensinar a identidade terrena; afrontar

as incertezas; ensinar a compreensão; e a ética do gênero humano. Nesse sentido:

> Os larps se apresentam como salutares para apontar os limites do conhecimento, contrapondo a espontaneidade pela lógica do roteiro pré-definido, que se mostra como ilusão e não admite o erro. Busca ainda uma construção transdisciplinar de contexto, onde a fragmentação da narrativa cristalizada é contraposta pela complexidade da narrativa construída em colaboração. Aponta para o entendimento da condição humana, uma vez que incorpora o contexto histórico, social e psicológico dos indivíduos na construção de uma narrativa ficcional. Convida ao desenvolvimento de uma identidade terrena, uma vez que coloca indivíduo e meio em diálogo. Afronta as incertezas por ser caracterizado por uma narrativa processual, em constante (re)construção. Horizontal e participativo, tem por premissa a compreensão. Celebra, por fim, uma postura ética em relação aos participantes, característica passível de ser expandida para outros contextos além do lúdico (IUAMA, 2020b, p. 6).

Assim como no segundo capítulo, percebo a consonância entre as propostas de Morin e Capra (2006). Para o físico, o pensamento integrativo é definido pelo seu caráter intuitivo, sintético, holístico e não-linear. Incorporada pela perspectiva compreensiva, tal forma de pensar privilegia a subjetividade, a capacidade dialógica, a busca por uma visão sistêmica e a recursividade.

A essa estrutura de pensamento, Capra (2006) afirma corresponderem os valores de conservação, cooperação, qualidade e parceria. Nesse sentido, implicariam em um posicionamento antiexpansionista, não-competitivo, não-quantitativo e não-dominador. Colocado em diálogo com o recorte a que me propus, reafirma o caráter intimista do larp, em que a competição[124] raramente aparece, em que a qualidade dos jogos

124. Acredito que uma frase emblemática para a ausência de competição é: *você não joga um larp para ganhar. Nem para perder. Você joga para somar*, comum nos círculos de larp que frequento.

importa mais do que a quantidade (ou o tamanho) de jogos, e que visa a diversidade no lugar da hegemonia.

A ecologia se mostra como o campo de estudo que mais ressoa essa tomada de perspectiva. Não por acaso, tanto Fritjof Capra quanto Edgar Morin se debruçam sobre o tema. Capra (2006) irá apontar para a necessidade de nos atentarmos mais para os processos do que para os produtos, ao mesmo tempo em que a interdependência deve ser o eixo do pensamento. Por sua vez, Edgar Morin e Anne Brigitte Kern (1995, p. 167) expressam que:

> Devemos pensar em termos planetários a política, a economia, a demografia, a ecologia, a salvaguarda dos tesouros biológicos e culturas regionais – por exemplo, na Amazônia, ao mesmo tempo as culturas indígenas e a floresta –, das diversidades animais e vegetais, das diversidades culturais – frutos de experiências multimilenares que são inseparáveis das diversidades ecológicas, etc. Mas não basta inscrever todas as coisas e os acontecimentos num "quadro" ou "horizonte" planetário. Trata-se de buscar sempre a relação de inseparabilidade e de inter-retro-ação entre todo fenômeno e seu contexto, e de todo contexto com o contexto planetário. [...] Há necessidade de um pensamento que ligue o que está separado e compartimentado, que respeite o diverso ao mesmo tempo que reconhece o uno, que tente discernir as interdependências.

Trago a pertinência de tal noção compreensiva de ecologia, que incorpora reflexões sobre a sociedade e a cultura, além do aspecto biológico. No que diz respeito a essa pesquisa, interessam também os aspectos comunicacionais que dialogam com a noção de ecologia, tema a ser abordado no próximo tópico.

6.2 Comunicação ecológica

Foi pela leitura do comunicólogo Vicente Romano que tive contato com o conceito de comunicação ecológica, definido como:

> Formas duradouras de comunicação compatíveis com o ser humano, a sociedade, a cultura e o ambiente natural. Do ponto de vista técnico, a comunicação ecológica não apenas transmite sinais e informações, como também estabelece necessariamente relações e cria comunidade e até mesmo o próprio meio. Compreende o aspecto sígnico, informativo, relacional e ambiental da comunicação humana (ROMANO, 2004, p. 152-153, tradução própria).

O aspecto relacional é focal nessa pesquisa, uma vez que está inserida numa linha de pesquisa destinada a investigar a relação das mídias com a interação entre grupos sociais. Do ponto de vista teleológico, busca tanto garantir o equilíbrio entre a comunicação presencial e a comunicação mediada pela tecnologia quanto contrapor a comunicação de massa, quando esta predomina sobre (ou até mesmo suplanta) o contato inter-humano. "O valor do uso político da ecologia da comunicação reside em libertá-la do jugo de simples meio de produção útil, de seu aspecto tecnificável e valorável, para transformá-la em comunicação que produz e preserva relações de experiências" (ROMANO, 2004, p. 148, tradução própria).

Sobre a preservação das relações de experiências, é o comunicólogo José Eugenio de Oliveira Menezes (teoricamente amparado pelo engenheiro e sociólogo Abraham Moles) quem vai esclarecer que, na comunicação ecológica, comunicação é entendida como a *participação de um indivíduo nas experiências e estímulos do entorno de outro indivíduo situado em outro espaço ou outro tempo* (MENEZES, 2016).

No que tange os posicionamentos teóricos e metodológicos, considero frutífero o diálogo com os comunicólogos Paulo Celso da Silva e Míriam Cristina Carlos Silva (2012, p. 35), que buscam:

> A própria teoria da comunicação como ciência interpretativa que busca dar sentido ao que não faz sentido algum, mais do que explicar o que não terá mesmo explicação. Um método participativo, mais que investigativo, no qual se invista todo o corpo, com todos os sentidos e com a possibilidade da experiência, sabendo-se que, a comunicação é a essência da própria vida, e "a vida não é só isso que se vê, é um pouco mais", como já diziam Paulinho da Viola e Hermínio Bello de Carvalho.

Penso que a síntese do pensamento de Romano pode ser vista como a busca por um equilíbrio entre as funções informacional e social da comunicação. Do ponto de vista informacional, a tecnologia parece sanar grande parte das dificuldades em difundir, tanto no espaço quanto no tempo, a mesma mensagem para o maior número de indivíduos possível. Nas experiências presenciais, por outro lado, a função social estaria mais potencializada. Em consonância com a função social da comunicação, "os seres humanos participam como sujeitos ativos da comunicação na medida em que sua incompletude os obriga à constituição emergencial e permanente de vínculos sociais e comunicativos. [...] A comunicação é basal no processo de vinculação e pertencimento" (MIKLOS; ROCCO, 2018, p. 97).

O vínculo, já apontado como tema central de vários teóricos com os quais me relaciono, é um conceito polifônico (e, por vezes, polissêmico). Perpassa, entre outras áreas, a Psicologia, a Etologia e a Filosofia. Se pensarmos a partir de Buber (2001), o vínculo diz respeito à reciprocidade das relações de *Eu-Tu*, uma ligação heterárquica. Dito de outra maneira, o vínculo (como sugere sua própria raiz etimológica) contém em si tanto a noção de enlace quanto de algema: ao relacionar-se de maneira recíproca com o outro (*enlace*), o vínculo auxilia o indivíduo na constituição de si mesmo, de modo que sua própria existência enquanto indivíduo fica presa (*algema*) à relação com o outro. De maneira sintética, "não pertencer a ninguém é não se tornar ninguém. Mas pertencer a uma cultura é tornar-se uma pessoa única", conforme o etólogo Boris Cyrulnik (1995, p. 75). É Giordano Bruno quem fornece

uma discussão que considero ser mais compreensiva sobre o termo. De acordo com o herege[125]:

> Para Platão, o vínculo é a beleza ou o acordo das formas, segundo o gênero; para Sócrates, a excelente elegância do espírito; para Timeu, uma tirania da alma; para Plotino, um privilégio da natureza; para Teofrasto, um engano silencioso; para Salomão, "fogo escondido, águas furtivas"; para Teócrito, marfim perdido; para Carnéades, um reino angustiado; para mim, tristeza alegre, alegria triste (BRUNO, 2012, p. 64).

A partir do panorama de Bruno, é possível inferir que o vínculo envolve uma aura de mistério, que o torna, muitas vezes, imperceptível. Contém em si a ambivalência inextrincável do alegre enlace e da triste algema. Embora tecido na imanência, remete à transcendência. Bruno expressa ainda que "as entradas pelas quais se lançam os laços são os sentidos" (BRUNO, 2012, p. 62), embora deva-se levar em consideração que "nada pode ser atado por um vínculo se não está predisposto a isso" (BRUNO, 2012, p. 40). Com isso, penso que os vínculos são uma relação mútua entre os estímulos sensoriais e a abertura do indivíduo para o potencial transformador de tais estímulos.

Daí a relação entre Comunicação e vínculo. O vínculo é condição essencial para a gregarização humana, ao mesmo tempo em que depende dos estímulos sensoriais para que ocorra. A Comunicação é o saber que se dedica aos sabores, numa analogia ao papel dessa área em se debruçar sobre como (e quais) estímulos sensoriais permeiam nossa sociedade. Daí a preocupação de Romano (2004) a respeito dos sentidos: convivemos tanto com o excesso de estímulos visuais e auditivos, perpetrado pela comunicação mediada tecnicamente,

125. Opto por nomeá-lo como tal tanto pela execução sofrida por Bruno pela Inquisição quanto pela acepção original do termo helênico *hairesis* (escolha), uma homenagem ao caráter heterodoxo do pensamento do filósofo.

quanto com a escassez dos estímulos táteis, olfativos e gustativos, característicos da comunicação presencial.

Mas a comunicação, vista por esse prisma, diz respeito às relações tecidas entre os participantes de um processo, mais do que à simples transmissão de estímulos de um emissor para um receptor – pressuposto que rege a teoria da informação, tomada como base para o que nomeei, no segundo capítulo, como *comunicação econômica*[126]. Entretanto, como aponta Morin (2007, p. 27), "a teoria atual não é capaz de compreender nem o nascimento nem o crescimento da informação". Pensada a partir do mesmo pressuposto, a comunicação seria igualmente incapaz de compreender o nascimento e o crescimento de sua função social. Nesse sentido, considero frutífero assumir a comunicação ecológica como um sistema auto-eco-organizador. De acordo com Morin (2007, p. 33):

> Enquanto o sistema fechado não tem qualquer individualidade, nenhuma troca com o exterior, e mantém relações muito pobres com o meio ambiente, o sistema auto-eco-organizador tem sua própria individualidade ligada a relações com o meio ambiente muito ricas, portanto dependentes. Mais autônomo, ele está menos isolado. Ele necessita de alimentos, de matéria/energia, mas também de informação, de ordem (Schrödinger). O meio ambiente está de repente no interior dele e [...] joga um papel co-organizador. O sistema auto-eco-organizador não pode pois bastar-se em si mesmo, ele só pode ser totalmente lógico ao abarcar em si o ambiente externo. Ele não pode se concluir, se fechar, ser auto-suficiente.

Assim, em consonância com a definição de vínculo vista em Bruno, a adoção de uma perspectiva auto-eco-organizacional para a comunicação

126. Uma discussão focada no papel dos Estudos do Imaginário no que tange uma mudança entre as perspectivas econômica e ecológica da Comunicação foi objeto de estudo conduzido em coautoria com meu orientador (IUAMA; MIKLOS, 2019b).

ecológica[127] prevê, por um lado, a dependência/riqueza das relações com os estímulos do meio ambiente. Por outro, prevê a abertura do indivíduo a essa troca de estímulos. Tal abertura pode ser também chamada de porosidade. De acordo com Cyrulnik (1999, p. 92), "o indivíduo é um objeto ao mesmo tempo indivisível e poroso, suficientemente estável para ser o mesmo quando o biótipo varia e suficientemente poroso para se deixar penetrar, a ponto de se tornar ele mesmo um bocado de meio ambiente".

Ao vínculo, essa relação auto-eco-organizacional entre os estímulos sensoriais e a abertura do indivíduo, pode-se dar também o nome de *religare*[128]. Para o comunicólogo Jorge Miklos (2012, p. 18):

> [...] a experiência do *religare* não é algo de outro mundo, do além, como muitos líderes religiosos consideram. Diferente disso, a experiência religiosa existe como dimensão intrínseca do ser humano. A experiência do *religare* é antropológica [...] O *religare*, nesse sentido, é a forma primeira de vínculo, concebida não só como vínculo entre os homens e seus deuses, mas especialmente entre os próprios homens.

Tal disposição à gregarização, simultaneamente arcaica e contemporânea, é o que assumo como cerne do que a comunicação ecológica busca enaltecer. De maneira sintética, "os vínculos são os encontros, as relações que nos atam. Um processo que se constitui em construir e atravessar pontes, um caminho que nos une e, portanto, nos transforma" (HEIDEMANN, 2019, p. 55)[129]. Nas palavras de Vicente Romano (2004, p. 63, tradução própria), essa é "a função básica da comuni-

---

127. A própria noção de ecologia carrega em si tal significado, uma vez que "trata das relações recíprocas dos seres vivos entre si e entre eles e seu entorno" (ROMANO, 2004, p. 46, tradução própria).

128. Uma discussão sobre a relação entre *religare*, brincar e comunicação foi tema de artigo anterior (IUAMA,2018b).

129. Para uma genealogia dos conceitos de vínculo e afeto, assim como para a relação de ambos entre si e com a Comunicação, indico a leitura de Heidemann (2019).

cação, segundo a tese ecológica: a comunicação gera comunidade, *communicatio* cria *communio*".

A partir desse arcabouço, o próximo tópico busca circundar a noção de comunidade como estrutura de organização coletiva dentro de uma perspectiva compreensiva e de uma abordagem ecológica da comunicação.

6.3 Comunidades participativas

A origem de minha reflexão nesse tópico é o conceito de comunidade, definido por Martin Buber (2004, p. 37, tradução própria) como:

> [...] a existência não lado a lado, mas uns *com* os outros em uma multidão de pessoas. E essa multidão, embora também se mova em direção a um objetivo, ainda experimenta em todos os lugares uma mudança para, num enfrentamento dinâmico, o outro, um fluxo de *Eu* para *Tu*. Comunidade é onde a comunidade acontece. [...] A comunidade baseia seu crescimento e sua confirmação na vida vivida para o outro, [...] na dialogia vital, exigindo a delimitação do próprio indivíduo, que está no coração do mundo.

Nesse sentido, ao apontar um modelo de organização coletiva que se contrapõe à sociedade espetacular, penso que a premissa basilar deva ser uma estrutura que se diferencia da ligação objetificadora (*Eu-Isso*). Aliada a essa premissa, ressalto a importância em se evidenciar a diversidade – por isso, o uso de comunidades, no plural. A esse modelo de organização coletiva, atribuo também a *inversão de perspectiva* que, de acordo com Vaneigem (2016, p. 236):

> [...] implica uma espécie de anticondicionamento, não um condicionamento de tipo novo, mas uma tática lúdica: o jogo da subversão, o desvio (*détournement*). A inversão de perspectiva substitui o conhecimento pela *práxis*, a esperança pela liberdade, a mediação pela

> vontade do imediato. Consagra o triunfo de um conjunto de relações humanas baseadas em três princípios inseparáveis: a *participação*, a *comunicação*, a *realização*.

Nomeadas por Vaneigem como *a tríade unitária*, a realização, a comunicação e a participação seriam, respectivamente, os opostos (complementares) da sedução, da mediação e da coação, vistas no segundo capítulo. Esses princípios seriam desdobramentos de três paixões[130] humanas: criar, amar e jogar.

Por princípio da realização, entende-se aquilo que é ligado à paixão de criar. "A maldição da civilização da técnica, da troca quantificada e conhecimento científico é não ter criado nada que encoraje e liberte *diretamente* a criatividade espontânea dos homens", aponta Vaneigem (2016, p. 248). É importante ressaltar que "a criação importa menos que o processo que gera a obra, que o ato de criar" (VANEIGEM, 2016, p. 254). Numa sociedade cujo princípio do poder se diluiu da dominação à organização, a criatividade permanece como ímpeto humano, mesmo que destinada à clandestinidade. De acordo com Vaneigem (2016, p. 267), "a criatividade popular, que nem a autoridade dos senhores nem a dos patrões destruiu, jamais se ajoelhará diante das necessidades programáticas e de planejamentos tecnocráticos".

A essa paixão de criar, corresponde a insubmissão do Imaginário. Vaneigem (2016, p. 307) afirma que "na magia do imaginário, nada existe senão para ser manipulado a meu bel-prazer, acariciado, quebrado, recriado, modificado. O primado da subjetividade reconhecido liberta do enfeitiçamento das coisas". Ressalto que, na obra de Vaneigem, subjetividade não diz respeito a um modo de vida individualista. Pelo contrário:

> [...] a realização da subjetividade individual será coletiva ou não será nada. [...] Todas as formas de poder hierárquicas diferem entre si, mas apresentam funções opressivas idênticas. Da mesma forma, to-

130. Do helênico *pathos*, que remete tanto a sofrimento quanto a experiência.

> das as subjetividades diferem entre si, mas apresentam uma idêntica vontade de realização integral. É nesse sentido que se pode falar de uma verdadeira "subjetividade radical". Cada subjetividade individual está enraizada na vontade de se realizar transformando o mundo, a vontade de viver todas as sensações, todas as experiências, todas as possibilidades (VANEIGEM, 2016, p. 309-310).

Em síntese, a subjetividade diz respeito à justaposição entre criatividade e experiência. E esse é um dos pilares que sustenta o que proponho como sendo um modelo de comunidade que se contrapõe à sociedade espetacular. As comunidades proporcionariam experiências, na acepção benjaminiana do termo (BENJAMIN, 1987c): acontecimentos capazes de gerar memória, de formar tradições. Ao mesmo tempo, teriam abertura (porosidade) para o novo, no que me parece tocar o conceito de imaginário radical. Para Castoriadis (2000, p. 414):

> No por-vir-a-ser emerge o imaginário radical, como alteridade e como "originação" perpétua de alteridade [...] O imaginário radical é como social-histórico e como psique/soma. Como social-histórico ele é corrente do coletivo anônimo; como psique/soma é fluxo representativo/afetivo/emocional. [...] Denominamos imaginário radical o que, na psique/soma é posição, criação, fazer ser para psique/soma. [...] Apóia-se no ser-assim do sujeito como ser vivo, e encontra-se sempre (até um ponto de origem insondável) numa relação de recepção/alteração com o que já havia sido representado por e para a psique.

Por conta disso, me parece que a comunidade participativa resolve a contenda, recorrente na sociedade espetacular, entre a cronocracia e a neolatria: ora o novo é inexorável, ora o velho é incontestável. Colocados em diálogo, em equivalência, talvez teremos uma humanidade um pouco mais redimida (BENJAMIN, 1987d).

Redimida, sobretudo, da alienação. Isso porque, de acordo com Bey (1994b, p. 33, tradução própria):

> Os atos criativos, eles próprios os resultados externos da interioridade da imaginação, não são *mediados* e *alienados* (no sentido em que usamos esses termos) quando são executados POR todos PARA todos - quando são produzidos, mas não são reproduzidos - quando são compartilhados, mas não fetichizados.

Em síntese, "o mundo da imaginação é a ciência exata das soluções possíveis" (VANEIGEM, 2016, p. 339). Os atos criativos, oriundos da imaginação (a geração de imagens endógenas, uma ação do/no imaginário), se alinham ao princípio de realização ao harmonizarem o indivíduo e o coletivo.

É com essa dinâmica de compartilhamento, por todos para todos, que se relaciona o princípio da comunicação, cuja origem se encontra na paixão de amar. Haja vista que escrevo uma pesquisa de Comunicação, considero necessário apontar que, para Baitello Junior (2008, p. 102), "podemos dizer que o alimento dos vínculos pode ser genericamente denominado 'afeto', mas poeticamente deve ser chamado 'amor' [...], podemos dizer que a matéria-prima dos processos comunicacionais não é a informação, mas sim o amor". Para Vaneigem (2016, p. 312), "o amor, sem escapar à opressão, permanece entretanto como a experiência mais difundida e mais acessível a todos. A mais democrática, em resumo. A paixão do amor traz em si o modelo de uma comunicação perfeita: o orgasmo, a fusão total de dois seres separados".

Nesse sentido, considero necessário indicar que o amor, sob os auspícios de Eros, também se refere ao erótico. De acordo com a comunicóloga Míriam Cristina Carlos Silva (2010, p. 17) "o erotismo a que nos referimos está, sim, relacionado às relações sexuais (nas quais se manifesta como rito, como acessório para excitação, como sexo sem fim reprodutivo: apelo sensorial puro), mas também à capacidade de criar, à imaginação". Numa comunicação erótica, prevalece a sinestesia, o convite à participação do corpo.

Longe de qualquer autoerotismo, pensar a comunicação a partir do amor envolve sempre um *Tu* buberiano. Por isso, complementar ao erótico, compete o antropofágico. Distante de qualquer devoração oriunda da fome ou da gula, a comunicação antropofágica pressupõe:

> [...] a sede de outridade, comunhão com a paisagem e com os corpos que nela habitam, reconstrução dos signos, portanto, do universo, por meio da hiperbolização dos nossos sentidos, cada vez mais anestesiados pelo excesso de visão: cegueira. [...] Comunicação capaz de realizar a comunhão entre o homem, os seres, os objetos, o cosmos, experiência incomunicável que ao mesmo tempo dá ao homem a integração com o universo e a sua individualidade (SILVA, 2007, p. 167-168).

Nesse exercício pleno de comunhão, dinâmica que dá a tônica para a estrutura de comunidade que propomos, o que importa é a assimilação do *Tu* pelo *Eu*, tal qual a abertura do *Eu* para ser devorado pelo *Tu*. Considero ser a mais sincera forma de criar o *Nós* (não por acaso, sinônimo de vínculo), essencial para a noção de comunidade. Um *Nós* cuja possibilidade é atrelada ao sensível (ou seja, ao erótico) e, ao mesmo tempo, a um estado de porosidade.

As comunidades, numa perspectiva vaneigemiana, também são pautadas pelo princípio da participação, originário da paixão de jogar. Me recordo que, ao final do mestrado, a relação do jogar com a participação já havia despertado meu interesse, pois "conceitos como a *participation mystique* junguiana [...] foram tocados durante a pesquisa. Esse fenômeno [...] foi excluído desse estudo por necessitar de uma visão integrada e profunda entre áreas como a Psicologia e a Sociologia, além da própria Comunicação" (IUAMA, 2018a, p. 157).

Hoje, tomo a liberdade de pensar de maneira diferente. A participação mística, conforme vista na obra de Jung, é um conceito oriundo do filósofo e antropólogo Lucien Lévy-Bruhl, que também o nomeava como *mentalidade primitiva*. "A participação permitiu multinumeração,

consubstancialidade e multilocação. Em outras palavras, permitiu que algo fosse singular e plural, tanto ele próprio como algo mais, tanto aqui quanto em outros lugares ao mesmo tempo" (MOUSALIMAS, 1990, p. 38, tradução própria). O uso do adjetivo mística atribuído a essa participação contém em si tanto o sentido esotérico do termo quanto a confusão em perceber, de fora de um grupo, quais forças estariam em ação, uma vez que tal participação advém de experiências afetivas coletivas (MOUSALIMAS, 1990).

Alvo de críticas por seu posicionamento, que advogava a mentalidade primitiva como pré-lógica e embrionária daquilo que chamou de *mentalidade científica*, Lévy-Bruhl revisou, ao longo de sua obra, o conceito de participação, até culminar na proposição de que a participação "deriva da experiência mística [...], que envolve duas percepções simultâneas: a percepção sensória das coisas físicas e a percepção afetiva de um poder invisível" (MOUSALIMAS, 1990, p. 43, tradução própria). Ao almejar explicar a ocorrência da participação na metafísica, tomou como aporte o conceito de *méthexis*.

Descrita como "toda relação que não é nem exclusão nem identidade" (SOUSA, 2005, p. 71), a *méthexis* (termo helênico que poderia ser traduzido como participação) ressoa em harmonia com vários teóricos que compareceram nessa pesquisa. A festa, apontada como modelo exemplar de uma comunicação heterárquica (BEY, 1985a; HAGGREN *et al.*, 2009), comparece também como exemplo de *méthexis*, já que:

> A festa junta, sem confundir, o que, normalmente, está separado. [...] A *méthexis* entra como separação e união. Penso eu que a festa é a saída para a exclusão social, do ponto de vista político. Não é qualquer festa, ela é divina porque une o que estava separado, mas une sem misturar, sem confundir (SOUSA, 2005, p. 75).

Nesse sentido, aproxima-se da perspectiva ecológica da comunicação, pautada pela antropofagia e pelos vínculos, conforme proponho.

Em suma, “participar não quer dizer perder-se de si mesmo. Pelo contrário, é pela alteridade que pode se saber do mesmo e do outro” (SOUSA, 2005, p. 77). A paixão por jogar, penso eu, justifica tal princípio, uma vez que o jogo compreende tal premissa: unir sem confundir. Vaneigem (2016, p. 325) indica que:

> O projeto de participação implica portanto uma coerência tal que as decisões de cada um sejam as decisões de todos. São evidentemente grupos numericamente pequenos, as microssociedades, que apresentam as melhores condições de experimentação. Nelas, o jogo regulará soberanamente os mecanismos da vida em comum, a harmonização dos caprichos, dos desejos, das paixões. Isso é especialmente verdade quando o jogo em questão corresponde ao jogo insurrecional conduzido por um grupo devido à sua vontade de viver fora das normais oficiais.

As comunidades participativas têm no jogo um substituto à coerção, mecanismo de execução da hierarquia. No lugar do determinismo gerado pelo poder, a indeterminação do jogo. Novamente, faz-se presente a abertura para o novo. Mas também o jogo em si pode favorecer o surgimento dessas comunidades, já que, para Bowman (2010, p. 42, tradução própria):

> Os jogadores também habitam uma realidade imaginária e compartilhada, na qual assumem papéis que são "como" eles, mas "não" eles. Através da incorporação de imagens arquetípicas e metafóricas, os jogadores experimentam e, portanto, têm a oportunidade de examinar dramas humanos essenciais, complexos e emoções em um ambiente seguro e de baixo estresse. Essas experiências ocorrem em um ambiente de grupo e são ritualizadas, resultando em um sentimento de conectividade entre os membros que normalmente poderiam se sentir afastados uns dos outros devido a diferenças culturais ou ideológicas.

É Benjamin (2009a, p. 102) quem afirma que “a essência do brincar não é um ‘fazer como se’, mas um ‘fazer sempre de novo’, transformação da experiência em hábito. Pois é o jogo, e nada mais, que dá à luz todo

hábito". Nesse sentido, aproximo Bowman e Benjamin, ao propor que, nos jogos, diferenças culturais e ideológicas podem ser colocadas em um processo de comunicação (no sentido aqui adotado como processo de gregarização). O convite, em potência, nesse processo é a transformação disso em hábito. Poderia um grupo de jogadores convidados a colocar suas diferenças em diálogo tornarem-se indivíduos, já fora do ambiente de jogo, igualmente capazes de se unir, mesmo que sem se confundir, com aqueles diferentes deles?

Ao mesmo tempo em que une, o lúdico também convida para o novo. Pois, para Benjamin (2009b, p. 93), "hoje talvez se possa esperar uma superação efetiva daquele equívoco básico que acreditava ser a brincadeira da criança determinada pelo conteúdo imaginário do brinquedo, quando, na verdade, dá-se o contrário". A imitação, afirma Benjamin, não é familiar ao brincar. Por isso, "não há dúvida que brincar significa sempre libertação" (BENJAMIN, 2009c, p. 85). Em consonância com os argumentos aqui tecidos, concordo com a afirmação de Vaneigem (2016, p. 327), para quem "o jogo insurrecional é inseparável da comunicação". É nessa comunhão antropofágica, vincular, imaginativa, sensível, criativa, porosa – que se faz pela participação de *Nós*, esse *Eu-Tu* unido sem se confundir – que se convida à transformação do inimitável em hábito. "Consequentemente, o jogo traz hoje o rosto da insurreição. O jogo total e a revolução da vida cotidiana confundem-se desde então. Expulsa da organização social hierárquica, a paixão do jogo fundamenta, ao destruí-la, um novo tipo de sociedade, uma sociedade da participação real" (VANEIGEM, 2016, p. 324). E são nessas comunidades participativas, parceiras de uma perspectiva compreensiva e de uma comunicação ecológica, que busco pela ludocomunicação.

6.4 Em busca da Ludocomunicação

Antes de buscar o que seria a Ludocomunicação, opto por delimitar, com o intuito de esclarecer quaisquer incompreensões, o que ela *não é.* A ludocomunicação não é oposta à *gamification.* Tampouco, é uma *versão positiva* da mesma – o que presumiria que a *gamification* é, como um todo, negativa. Não é uma solução messiânica. Não é um novo modelo que visa substituir um modelo vigente.

A partir dessas premissas, penso ser possível começar a desenhar o que entendo por ludocomunicação. Ela é uma proposta para um novo olhar. Um olhar que visa conviver em harmonia com os outros olhares já instituídos. Um olhar que visa apreender o que já existe, ao mesmo tempo em que permite ser apreendido.

A ludocomunicação é parte do processo de *gamification.* Se a *gamification* é entendida como o transbordar das dinâmicas lúdicas para além do jogo em si, a ludocomunicação se insere intrinsecamente nesse transbordar. O motivo de um nome distinto advém das particularidades do que se entende por jogo quando se fala em *gamification.* Como visa o transbordar de outros valores lúdicos, considero pertinente adotar outro nome, a fim de evitar confusões sobre o que se pretende dizer.

Enquanto fenômeno comunicacional, a ludocomunicação está inserida dentro de uma perspectiva que privilegia o olhar para a função social da comunicação. Se, já em sua etimologia, brincar é vincular, assimila a potência vincular do brincar em prol de promover vínculos. De maneira recursiva, também é possível afirmar que *vincular* é *brincar.* Por isso, a ludocomunicação é também uma proposta comunicacional. A comunicação que visa os vínculos, cuja matéria-prima é o erótico, não se beneficia ao adotar um modelo que é baseado na transmissão de informações. Mais fecundo, penso eu, é adotar um modelo que toma por base o jogo. Por isso, privilegia, no lugar da lógica espetacular da emissão e da recepção, uma dinâmica participativa.

A ludocomunicação é, ainda, um convite ao reconhecimento do papel do jogo em gestar a humanidade dos seres humanos. Se o jogo e a brincadeira estão presentes nos primórdios de nossas relações psicológicas e sociais, assim como no germe da cultura, penso ser importante evocar novamente tais potencialidades, a fim de gerar novos modelos de interação entre grupos sociais.

A ludocomunicação é uma aposta na compreensão. Ao perceber a complexidade do mundo, abraça e encoraja as diferenças, entendendo que esta é uma das chaves para resolver as crises que se avultam. Por isso, é um posicionamento político ecológico e libertário.

Enquanto manifesto, a ludocomunicação é um compromisso em prol de tudo aquilo que, tal como o jogo, é considerado menor ou irrelevante pela sociedade, mas que ainda assim interfere de maneira significativa no nosso convívio.

Também aponto que a ludocomunicação é um argumento metodológico, já que convida o pesquisador a brincar com a sua pesquisa. Uma brincadeira que, como todo jogador sabe, deve ser levada a sério. E, nem por isso, é menos brincadeira. Ao brincar com a pesquisa, presume a abertura para o inesperado e para a criatividade.

Por fim, a ludocomunicação é a inspiração de um comportamento que privilegia a cooperação, no lugar da competição. Com isso, incita a buscar soluções e hábitos que almejam a complementaridade entre as diferenças, e repudia a lógica de dominação cujo efeito é a segregação (quando não a aniquilação) do diferente.

Os motivos para tais afirmações compartilham da complexidade. Do ponto de vista teórico, os três eixos que me guiaram por esse caminho encontram-se em Edgar Morin, Vicente Romano e Raoul Vaneigem. A partir de Morin, também aponto a tessitura conjunta com autores como Fritjof Capra, Paul Feyerabend, Dimas Künsch e Boaventura de Souza

Santos, no que tangem os aspectos epistemológicos dessa pesquisa. O convite ao ingresso de Vicente Romano se estende a Norval Baitello Junior, Harry Pross, Jorge Miklos, Míriam Cristina Carlos Silva, Malena Contrera, Maurício Ribeiro da Silva e Eugenio Menezes, todos autores seminais para o meu entendimento de Comunicação. Raoul Vaneigem, por sua vez, é emblemático ao trazer o posicionamento Situacionista, compartilhado com Guy Debord e inspirador para Hakim Bey, basilar para minha proposta. Poderia ainda apontar Walter Benjamin como quarto eixo: inesperado no início da pesquisa, Benjamin emergiu como fecundador do pensamento que, assim percebo, subjaz a diversos autores com os quais dialogo.

Morin, Romano e Vaneigem compartilham, além da inquietação acerca dos modelos epistemológicos, comunicacionais e sociais vigentes, o ativismo político em suas biografias. Os três nasceram na Europa, no período entre as duas Guerras Mundiais, de modo que também compartilham aproximadamente o mesmo contexto socio-histórico. Seguramente, o pensamento dos três recebeu influência desse contexto, de modo a gerar tentativas de alternativas aos problemas que viam – um pensamento complexo, uma comunicação ecológica e uma mudança de perspectiva. O Maio de 68, do qual cada um participou à sua maneira – Morin como docente que analisava (com Castoriadis) as manifestações *in loco*; Romano sendo provocado a pensar a comunicação a partir do movimento; Vaneigem como agitador –, ressoa em suas respectivas pesquisas. E seu eco permanece no presente texto. Uma busca pela renovação de valores.

Do ponto de vista metodológico, o uso da autoetnografia, o diálogo entre pesquisa teórica e investigação empírica, o reconhecimento da subjetividade sem o custo da perda de objetividade, e a adoção da perspectiva política da pesquisa são, para mim, maneiras de ressoar o que o referencial teórico advoga. Mais ainda, é a partir dessas escolhas metodológicas que a teoria se fez valer. Deixar o fenômeno falar, estar poroso ao que se apresentou, foi, mais do que uma decisão acadêmica, uma adoção de posicionamento.

Os achados, por sua vez, indicaram uma mídia que evoca interações entre grupos sociais (como sugere a Linha de Pesquisa na qual essa tese está inserida) para dialogar sobre o futuro/presente político do país, o papel do corpo nas relações humanas, a capacidade de mover a abstração no sentido da concretude, a diminuição de mazelas sociais, a crítica às instituições sociais, a perseguição ao feminino, a diversidade de gêneros, a representação histórica daquilo que de outra maneira beira o inacessível, a compreensão dos processos históricos nacionais, a construção de um futuro a partir das questões que permeiam o presente, a ocupação/ressignificação do espaço a partir da ressignificação/ocupação, a apatia imaginativa infantil, a dor das despedidas, a relação entre nossos anseios adolescentes e nossas realidades adultas, os problemas sociais gerados pelas adicções, a quebra dos vínculos, a ressignificação das próprias memórias, o reconhecimento das mágoas que porventura causamos às pessoas queridas, a homeostase entre aquilo que é programado e aquilo que é inesperado, o olhar para o mundo de maneira desnaturalizada, a importância de se evadir de um achatamento maniqueísta, o hedonismo tomando o lugar da resistência como forma de protesto, o diálogo entre uma percepção de tempo linear e uma percepção de tempo cíclica, o uso da normalidade como estratégia de opressão e a necessidade de criarmos ambientes para (re)unirmos os cismas sociais. E isso, embora pareça muito, é apenas uma parcela do que senti ao participar dos 25 larps que compuseram o *corpus* dessa pesquisa. Dados que assumo como suficientes para inferir que não apenas é possível, como já existem mídias que promovem a interação entre grupos sociais de maneira consonante com as propostas teóricas que utilizei como aporte.

O larp, recorte escolhido, não é, de maneira alguma, uma panaceia. Penso que tal messianismo só auxiliaria na construção de um futuro instrumento de poder. Mas assumo que tenha se mostrado como uma ferramenta válida para ser observada quando se reflete acerca de novas/outras possibilidades midiáticas. Afinal, para comunicar sobre um mundo mais heterárquico, talvez necessitemos de mídias cujas estruturas proporcionem ambientes igualmente heterárquicos.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

> *A utopia da qual falo está na imaginação. Não é construída, mas cresce. Floresce nos corações de homens que amam a liberdade. Nossas palavras devem traçar os mapas desse novo mundo para que outros possam encontrar seu caminho até eles.*
>
> (Grant Morrison)

A partir do momento em que decidi realizar uma pesquisa pautada pelas noções de compreensão e complexidade, gestada num grupo que se dedica aos estudos do Imaginário, que tomou a autoetnografia como aporte metodológico, é impossível dissociar o pesquisador da pesquisa. E é por isso que minha conclusão (aqui, tomada de maneira mais dura do que as habituais *considerações finais*) é de que o pensar/agir científico encontra-se muito mais próximo do sobreviver do que do viver. Ao jogar o jogo do doutorado, fiquei feliz em ter quatro anos para me debruçar sobre o tema que tanto me envolve. Após a disputa

meritocrática para pleitear uma bolsa, descobri que já não teria quatro anos, e sim três (afinal, a bolsa teria duração de trinta meses, prorrogáveis por mais seis, de acordo com o meu desempenho). Já não parecia o ideal, mas ainda assim estava satisfeito.

Em setembro de 2019, 26 meses após ingressar no doutorado, escrevo esse parágrafo. O motivo é um só: como presente de aniversário, recebi a notícia de que estavam suspensas quaisquer possibilidades de prorrogação de bolsas – uma política pública no mínimo questionável, uma mudança de regras no meio do jogo. Em três meses, minha subsistência estará abruptamente *contingenciada*. Uma vez que a concessão de bolsas exige dedicação exclusiva, esses dois anos e dois meses envolveram o afastamento do mercado de trabalho. Ao mesmo tempo, para tentar garantir minha então possível prorrogação de bolsa, busquei produzir o máximo, participar do máximo de congressos e publicar o máximo possível. Em quatro meses, com minha filha recém-nascida, estarei com minha subsistência completamente abalada. Escrevo esse parágrafo sob *aviso prévio*, para usar o jargão trabalhista.

Em síntese, me vi obrigado a fazer em 30 meses o que, na regra original do jogo, deveria ter 48, uma vez que a estratégia que eu e meu orientador tentamos foi antecipar a defesa para o trigésimo mês, evitando que eu permanecesse vinculado (aqui, como sinônimo de algema, mais do que de abraço) ao programa de pós-graduação depois que minha bolsa fosse interrompida. Tal tentativa foi infrutífera, uma vez que o próprio estatuto do programa impedia antecipações de defesas para prazo inferior a 36 meses. Em todos os cronogramas elaborados para os relatórios semestrais das bolsas, levei em consideração quase tudo, mas talvez tenha esquecido de algo crucial: a atrocidade humana. Desse processo, levo uma pergunta para o meu futuro: podemos ser cobrados a pensar com profundidade nessas condições? Fiz o meu melhor, mas reconheço que talvez não seja o suficiente. Ou, talvez, seja mais do que suficiente, dado o contexto. O que penso ser mais importante nisso tudo é que, suficiente ou não, fiz o *meu* melhor.

E talvez, disso tudo, venha um dos mais valiosos aprendizados de todo o percurso formativo. Em minha banca de qualificação, Paolo Demuru sugeriu que eu ilustrasse algum exemplo concreto de *gamification* no corpo do texto. O aplicativo *Duolinguo* foi inserido para esse fim, no terceiro capítulo. Contudo, acredito que exista um exemplo ainda mais emblemático: a situação atual da Academia poderia ser interpretada como um processo (perverso) de *gamification*. Existe a nuvem da cobrança por uma vida profissional de alta performance, com exigências de produtividade elevada, tanto quantitativamente quanto qualitativamente. Instrumentos de medição e avaliação constituem *rankings* cada vez mais elaborados: notas de programas, classificações *Qualis* de revistas, índices de impacto – todos esses a serviço de uma hierarquização do saber. A cobrança de produzir muito, e publicar essa produção em revistas bem classificadas remete imediatamente a um jogo onde cada fase fica mais difícil que a anterior. Afinal, se todos estão ocupados publicando cada vez mais, a oferta de revistas bem classificadas fica cada vez mais concorrida. Soma-se a isso, numa analogia aos videogames, a presença dos *chefões*, na figura de pareceristas e avaliadores que, muitas vezes, aproveitam a posição de poder para limitarem o fazer científico em olhares que estejam em concordância com os seus próprios. Como se esse jogo já não fosse suficientemente amargo, somos lançados para o *modo difícil*, onde os prazos se encurtam e as recompensas (bolsas) são *contingenciadas*, para usar o termo oficial. Em suma, na *gamification* acadêmica, deve-se produzir mais e melhor, em menos tempo e com menos recursos, em uma busca de atingir cada vez mais leitores – um jogo Sísifo.

Lágrimas à parte, foi um processo extremamente satisfatório. Conviver, cada dia mais, com a minha *bibliografia* viva, traçar novos vínculos (aqui, tomando de volta o sentido de abraço), aprender sobre coisas que nunca imaginei, gestar uma cria intelectual enquanto espero a Moira nascer: acontecimentos que, certamente, me fizeram uma pessoa diferente. Mais apaixonada (honrando a raiz etimológica do termo, ciente das experiências e dos sofrimentos) por criar, amar e jogar.

Se, no início, estava convicto de que iria *falar sobre larp*, com o passar do tempo (e as maravilhosas conversas com o Jorge), descobri que iria *falar sobre algo além, por meio do larp*. Concluo a presente pesquisa com a noção de que tateei um fenômeno que traz mais aberturas do que fechamentos. A ludocomunicação, esse contraponto à *gamification*, convida a olhar para elementos lúdicos (e, portanto, arcaicos) que se encontram às margens de nossos valores sociais e, a partir disso, buscar por estratégias que visem transbordar tais elementos para as demais esferas da vida humana. Cooperação, criatividade, a presença sensível do corpo, a busca por agrupar indivíduos, uma compreensão maior do outro e, por consequência, a compreensão maior de si mesmo: esses são apenas alguns dos elementos pelos quais percorri, tanto por vias teóricas quanto por vias empíricas.

No dia em que escrevo esse parágrafo, Luiz Prado (um dos propositores de larp mais ativos atualmente) posta uma espécie de manifesto, que busca circundar uma definição de larp. Para Prado (2019a):

> Larp é um jogo. Algumas pessoas se reúnem e vivem personagens numa história. Não há um roteiro com falas determinadas e o final dessa história não está dado logo de cara: ele acontece a partir das ações das pessoas durante o larp. É como se vocês tivessem a sinopse de um filme, peça de teatro ou livro, dizendo como a ação começa e quais são os personagens, e daí encarnassem esses personagens e fizessem a história acontecer do jeito que vocês querem. Basicamente, isso é larp. Larp é um tipo de arte. Falei de cinema, teatro e literatura deliberadamente, porque o larp compartilha com eles a capacidade de criar emoções estéticas, de fazer pensar, de colocar a nós mesmos e a sociedade em questão. Vocês elaboram e reelaboram o mundo numa chave artística durante um larp. E digo vocês porque, aqui, os artistas são exatamente as pessoas que participam do larp. A arte acontece exatamente no momento em que o larp se realiza. Um dos grandes baratos do larp é que ele não distingue artista/público. O público é o artista. É uma arte participativa, colaborativa. Larp é uma arma política. Vocês criam e

> vivem histórias durante um larp. Com essas histórias, vocês pensam e questionam vocês mesmos e o mundo. Essas histórias não são escapismo ou entretenimento mistificador, mas reflexões e comentários sobre toda a sorte de coisas que um larp pode encerrar. E ainda mais. O larp nos retira da posição de consumidor passivo de produtos culturais, de narrativas que cada vez mais surgem em série e padronizadas (20 filmes da marvel, precisamos mesmo disso?) . O larp nos permite, nos instiga, nos obriga a criar nossas próprias narrativas. E um de seus aspectos mais assustadores, desafiadores e maravilhosos: nós precisamos fazer isso em grupo. Não se joga sozinho. A narrativa, a vivência de um larp é fruto da atuação de todos. O larp desafia a passividade e o individualismo como uma forma estética que se sustenta na atividade, na colaboração e no cara a cara. Larp é uma revolução. Ativamente e em conjunto, criamos narrativas e personagens num larp. Mas narrativa e personagem são termos imprecisos. O que criamos durante um larp é uma revolução na realidade. Tempo, espaço e identidade são transformados de maneira consciente e ativa, seja você um sobrevivente no futuro distópico, um cavaleiro medieval ou um sujeito em crise conjugal. O larp dá de ombros para a realidade cotidiana - quem somos todo dia, como nossos corpos são todos os dias, como nossa biografia se arrasta dia após dia, como a cidade é a mesma todo dia - e anuncia que as coisas podem ser diferentes. O maior comentário do larp consiste em jogar na sua cara que você, do jeito que é hoje, é apenas UMA das suas próprias possibilidades. E, por consequência, o larp anuncia que o mundo, do jeito que é hoje, é apenas UMA das possibilidades. Mas o larp não é uma promessa. Ele É a revolução. Sigilosa, silenciosa, atuando na mente, transformando não os meios de produção, mas a forma de conceber a própria realidade. Cada larp é um portal que faz a vida acontecer na maravilha das suas possibilidades, que afasta a mediocridade do emprego de todo dia, do trânsito de todo dia, da série de todo dia, da comida de todo dia. O larp não é um contraponto à realidade. Ele se afirma como realidade.

A sincronicidade me fascinou. Numa pesquisa que parte de um pressuposto compreensivo, reconhecer os saberes que ultrapassam os

muros acadêmicos é uma necessidade. E, nessa postagem que se coloca como o manifesto de um artista (mesmo que carregada de diversas leituras científicas), talvez eu encontre a melhor síntese daquilo que busquei durante a pesquisa. O larp é um jogo, um tipo de arte, uma arma política e uma revolução. A ludocomunicação, conceito que essa tese se propôs a cunhar, é a percepção de que esse potencial lúdico, artístico, político e insurrecional pode transbordar para além dessas interrupções do cotidiano que costumamos chamar de *brincar*. Tomar pelas mãos a possibilidade de participar da criação da realidade em que vivemos talvez seja a maior subversão diante das dinâmicas de poder que permeiam a realidade instituída. A contra-hegemonia não como substituição de um poder por outro, mas como a própria desistência do poder. A revolução do *homem baixo*[131].

Brincar de estar num mundo diferente nos convida a pensar num mundo diferente. E pensar num mundo diferente semeia a possibilidade de agir para que o mundo seja diferente. Se isso é possível, quando nossas brincadeiras evocam uma competitividade acirrada e o abandono do corpo, temos um diagnóstico da sociedade hegemonicamente vigente. Por consequência, talvez um olhar mais atento para as práticas lúdicas permita evidenciar outras possibilidades. Afasto-me de qualquer determinismo, mas me alinho à noção de que, se a realidade é complexa (tecida em conjunto), alterar um dos fios poderá causar transformações em toda a trama da vida.

Ao adotar a autoetnografia, brincar com a pesquisa me pareceu salutar. O brincar aqui não é posto de maneira desrespeitosa, *jocosa*. Pelo contrário: ao evocar o termo brincar, faço referência/reverência à abertura para o mundo que se apresenta, ao mesmo tempo em que se aproveita essa oportunidade para criar novos vínculos e manter os já existentes. Mas sem se preocupar com as consequências do resultado. Afinal, como celebra o provérbio, *no fim do jogo, o rei e o peão voltam para a mesma caixa*.

131. A referência aqui é para *1984*, livro de George Orwell.

Se a caixa (o mundo) é o mesmo, penso ser necessário evidenciar que, no fim das contas, as estratégias para diferenciar permanentemente rei e peão (as pessoas) são nocivas. Suas funções durante as partidas de um jogo podem (e, para a garantia da nossa humanidade, devem) diferir. Mas a hierarquização perene entre elas impede de pensarmos em novas maneiras de jogar novos jogos. E, talvez, na realidade que se apresenta, seja justamente de novas maneiras e novos jogos que precisemos.

A Ludocomunicação, enquanto qualidade lúdica da Comunicação (essa arte de constituir relações entre nós), remete também a outro sentido usual da palavra jogo: a noção de conjunto (como quando dizemos *jogo de copos*, por exemplo). No nosso contexto atual, talvez essa redundância entre conjunto (ludo) e vínculo (comunicação) seja necessária e bem-vinda.

Olhar para o mundo *como deveria ter* sido pode até ser um exercício crítico válido. Mas, em contrapartida, olhar para o mundo *como pode ser* me parece uma experiência mais frutífera. Afinal, alguém pode levar isso a sério e passar a agir em prol de um desses *mundos possíveis*. Como pesquisadores, sejamos desenhistas dos mapas desses mundos vindouros. Nesse sentido, talvez exista muito a ser aprendido com aquilo que é hegemonicamente vigente, uma vez que tais instituições têm parecido muito mais aptas a concretizar esses *futuros imaginários*. Sejamos antropófagos!

Aliás, uma das inquietações que se abre é por uma aproximação maior entre o que propus como sendo a ludocomunicação e a perspectiva antropofágica da comunicação. Esse ato de incorporar o outro, ao mesmo tempo em que se permite ser incorporado pelo outro, poderia ser potencializado pelo ato de jogar? É possível, a partir do aprofundamento desse diálogo, pensar numa *ludofagia*?

Lembro da dedicatória de *Ecología de la Comunicación*:

> Para Pablo, o último a chegar, e para Juan, que nos fascina com sua conquista da expressão linguística e nos ameniza a vida com seus risos e seus jogos. Para minha filha Dolores, que me ensinou a apreciar a ecologia. E para Ticá, a garota tupi que vendia brinquedos de sua tribo em Peruíbe (ROMANO, 2004, p. 7, tradução própria).

Para Jorge Miklos (2017), *Ecología de la Comunicación* foi uma espécie de testamento intelectual de Vicente Romano. Nesse sentido, a dedicatória parece conter pistas sobre possibilidades de soluções ao diagnóstico proposto pelo autor. Para Miklos, o fato de Romano, acadêmico espanhol, dedicar o livro a seus familiares e a uma criança indígena brasileira indica uma relação com as *Epistemologias do Sul* e as *Ecologias dos Saberes* propostas por Boaventura de Souza Santos. Paralelamente, meu olhar se volta para outra possível pista: jogos e brinquedos também comparecem na dedicatória. Mais ainda, Romano é enfático em dizer que os jogos amenizam a vida. E cabe ressaltar que softwares de tradução indicam *animar* como possível tradução para o português do verbo hispânico *amenizar*. Assim, os jogos dão alma à vida. E, acrescento eu, não poderia ser diferente, uma vez que seriam uma das formas mais explícitas do imaginário se manifestar em ação. Estaria (também) nos jogos uma possível solução ao desiquilíbrio comunicacional diagnosticado por Romano?

Afinal, a imaginação se apresenta como a instância mais insubmissa dos seres humanos. Nossos pensamentos viajam. Aliada ao resgate de nossa presença, de nossa corporeidade, penso termos aí o material para a revolução da vida cotidiana. Para aqueles que assim desejarem.

Inspirado por *Ozymandias*, poema de Percy Bysshe Shelley, penso sobre a efemeridade do jogo e a aparente perenidade do poder instituído. O poder, motivado a perdurar, torna-se atrelado ao tempo – mas Chronos só devora, e por isso o poder sempre será transitório. O jogo, porque efêmero, se desprende da (crono)lógica e, justamente por isso, é eterno. É aí que reside minha esperança

POSFÁCIO - O levante é a prova dos 9

Míriam Cristina Carlos Silva

Gosto de repetir que "a alegria é a prova dos nove", como me ensinou Oswald de Andrade, poeta, jornalista, ensaísta e, sobretudo, crítico da cultura e da brasilidade, que me acompanha em cada passo, por mais que às vezes tente ignorá-lo ou superar seu conceito de antropofagia – o devorar o diverso, que se faz novo, poesia, portanto.

Cada qual com sua própria alegria, com seus motivos para acreditar na vida, com sua força para manter o olhar no horizonte e seguir, chutando uma ou outra pedra, aqui e ali. E de pedreira em pedreira, muitas são as razões para querer jogar a toalha e encerrar o jogo, porém, tantas outras para devolver a bola e me sentir alegre, reacreditar e seguir em frente. De todas as razões possíveis, a minha, a mais cara: ver a coragem de um jovem, ao querer se fazer pesquisador, professor e pai excepcional. Isso sim me afeta, como diria uma outra jovem que me inspira. É o que amplia a minha própria coragem, minha potência de agir no mundo.

Foi com repetida e reiterada alegria que assisti passo após passo ao nascimento desse pesquisador, autor deste livro, marcado desde o início pela garra e pelo esforço contínuo. Pude observar um estudante curioso que se tornou Mestre. De Mestre a Doutor, foi capaz de escrever esta

tese-manifesto, que é coisa para poucos, e que nos oferece uma utopia possível, uma resposta a muitas questões sobre as quais pesquisadores da comunicação vêm se debruçando contemporaneamente.

Vi nascer e amadurecer um grande pesquisador, que soube com audácia construir a ideia da Ludocomunicação; que aqui, além de defendida, é parte de um manifesto de cunho CIENTÍFICO, POLÍTICO e POÉTICO.

Científico, porque questiona sobre o fazer das Ciências da Comunicação e da Informação, oferecendo uma perspectiva-outra, crítico-compreensiva e convicta do papel incontestável da subjetividade, sobre a qual devemos estar conscientes ao pesquisar. Nenhum pesquisador está isento dos temas que escolhe, dos autores que lê, das metodologias que utiliza. Eles já nos compunham e nos marcam para além de nós, pois os deformamos e reformamos, queiramos ou não.

Esta obra é um manifesto **Político**, porque se insere no contexto social contemporâneo, tocando aspectos muito problemáticos da esfera pública, e para além da crítica pela crítica, que também é problematizada neste livro, propõe transformações possíveis para o próprio fazer científico, por mostrar caminhos para que, por meio da comunicação, possamos intervir no mundo do qual somos parte.

É um manifesto honesto, corajoso, fiel a seu autor e extremamente necessário, pois penetra com profundidade as gangrenas do quadro social em que vivemos, quando em meio a uma pandemia, com mortos que se somam em escala exponencial, nós, cientistas da comunicação, seguimos nos atendo à lógica produtivista e burocrática da área em que pesquisamos, enquanto a democracia, a ciência, a arte e nossos direitos são vilipendiados escandalosamente, diante na nossa estupefação e inércia.

Alegria só pode ser prova dos nove quando se percebe uma postura política corajosa, que percorre todo este trabalho, inclusive em detalhes importantes, tais como na escolha pelo autor de obras de referência

com edições mais acessíveis, pensando-se em um fazer científico menos excludente. Não é tão comum quanto parece, nem tão óbvio quanto deveria, que aquele que pesquisa se preocupe em facilitar a vida de seus futuros leitores.

Tadeu Iuama faz questão de ser crítico e autocrítico. Um exemplo está em quando denuncia, neste trabalho, o clubismo, próprio não apenas dos jogadores, mas também dos cientistas e de seus grupos de pesquisa, que excluem a tantos e usam linguagem cifrada e hermética a fim de se manterem em um Olimpo. As posturas negacionistas de políticos devem servir como exemplo para refletirmos sobre a negação da partilha do conhecimento, manifesta em pareceres destrutivos, na competição canibalesca por espaço em congressos e revistas qualificadas, na ausência de diálogo entre grupos e entre pares.

A obra que aqui se apresenta é, também, e por último, um manifesto **Poético**, porque não descarta – da pesquisa em comunicação, do jogo, das relações cotidianas – o corpo, a festa, o mito, o lúdico, o dialógico, o polifônico, o erótico, o antropofágico, o contemplativo, o sensível, a experiência, como modos de afetar e promover vínculos. É poético porque balsâmico e restaurador de uma certa esperança possível.

Poético, porque faz nascer o novo, ao abrir espaço para a originalidade da abordagem teórica, com a inserção de autores incomuns, trazidos e traduzidos por ele mesmo, Tadeu, caso de H. Bey, colocado em diálogo com Vicente Romano, além de Vaneigem, Haggren (Deltagarkultur) e Lampo. São proposições incrementais às teorias da mídia, com a ideia de mídia participativa, que se somam ainda à originalidade da metodologia, com a descrição detalhada do percurso, com o uso da autoetnografia e com a proposição da narrativa como método, o que permite reconhecer a contribuição do percurso do próprio pesquisador, além de implodir qualquer ilusão de uma suposta imparcialidade na pesquisa, que, sendo uma escolha, exige ainda mais rigor na ética e no método, aqui apresentados de forma irretocável.

Poético, por último, porque oferece a mim, como sua leitora, a oportunidade de um renascimento, por meio do tecer de uma esperança, a de tempos mais sinceros e dias mais afáveis, especialmente com aqueles que desejam fazer o que é correto, da forma mais dedicada e honesta possível.

Volto a Oswald de Andrade, minha prova dos nove, com enorme e restaurada alegria por esta experiência, a de ver nascer este manifesto, fruto da vontade de ser e de fazer o mundo um pouco diferente, por meio do diálogo e da participação horizontal. Um manifesto que convida a um levante, o da Ludocomunicação.

O levante é a prova do nove, porquanto promove a manutenção da alegria pela ousadia da crítica e autocrítica, ainda que instantânea e provisória, mas fundamentalmente necessária. E como medir o tempo não é preciso, talvez seja justamente o levante a forma de se produzir, a cada instante, na guerrilha poética, a potência para conduzir ao novo, a cada lance de dados.

Míriam Cristina Carlos Silva

REFERÊNCIAS

ANDRADE, Oswald de. A crise da filosofia messiânica. *In*: ANDRADE, Oswald de. **Do Pau-Brasil à Antropofagia e às Utopias:** manifestos teses de concursos e ensaios – obras completas, v. VI. Rio de Janeiro: Editora Civilização Brasileira, 1978, p. 75-138.

ANDREASEN, Carsten. The diegetic rooms of larp. *In:* GADE, Morten; THORUP, Line; SANDER, Mikkel (Ed.). **As Larp Grows Up:** Theory and Methods in Larp. Frederiksberg: Projektgruppen KP 03, 2003, p. 76-81. Disponível em: https://goo.gl/CcDw5g. Acesso em: 29 out. 2018.

APRESENTAÇÃO. Programa de Pós-Graduação em Comunicação, **Unip**, 2019. Disponível em: https://goo.gl/DpK2bE. Acesso em: 4 fev. 2019.

ARENDT, Hannah. **Eichmann en Jerusalén:** Un estudio sobre la banalidad del mal. Barcelona: Lumen, 2003.

ARRUDA, Agnes de Sousa. **O peso e a mídia**. Uma autoetnografia da *gordofobia* sob o olhar da complexidade. Tese (Doutorado em Comunicação) – Universidade Paulista. São Paulo, 2019. Disponível em: https://bit.ly/38uVEbk. Acesso em: 5 mar. 2020.

BACHELARD, Gaston. **A formação do espírito científico:** contribuição para uma psicanálise do conhecimento. Rio de Janeiro: Contraponto, 1996.

BAITELLO JUNIOR, Norval. **O animal que parou os relógios:** ensaios sobre comunicação, cultura e mídia. São Paulo: Annablume, 1999.

BAITELLO JUNIOR, Norval. Corpo e imagem: comunicação, ambientes, vínculos. *In:* RODRIGUES, David (Org.). **Os valores e as atividades corporais**. São Paulo: Summus, 2008, p. 95-112.

BAITELLO JUNIOR, Norval. Vínculo. *In:* MARCONDES FILHO, Ciro (Org.). **Dicionário da Comunicação.** São Paulo: Paulus, 2009, p. 458.

BAITELLO JUNIOR, Norval. **A era da iconofagia:** reflexões sobre a imagem, comunicação, mídia e cultura. São Paulo: Paulus, 2014.

BAITELLO JUNIOR, Norval. Körpendenken: Em torno do pensamento do corpo, de Dietmar Kamper, e os rastros como sentidos. Dois depoimentos. *In:* Congresso Internacional de Comunicação e Cultura, 5, 2015, São Paulo. **Anais...** São Paulo: CISC, 2015. Disponível em: https://bit.ly/2k5akuN. Acesso em: 7 set. 2019.

BAITELLO JUNIOR, Norval; SILVA, Tiago da Mota e. O *ludus* midiático: adestramento, coação e reprodução como categorias da experiência da mídia. **Revista Lusófona de Estudos Culturais.** Braga, v. 3, n. 2, 2017, p. 203-217. Disponível em: https://goo.gl/LSRyd3. Acesso em: 9 mar. 2019.

BANNING, James H.. Ecological triangulation: an approach for qualitative meta-synthesis, 2003. Disponível em: https://goo.gl/mYrYhr. Acesso em: 14 fev. 2019.

BARBROOK; Richard. **Futuros imaginários:** das máquinas pensantes à aldeia global. Rio de Janeiro: Petrópolis, 2009. Disponível em: https://goo.gl/VVNDLx. Acesso em: 19 mar. 2019.

BARBROOK; Richard. **Class Wargames:** ludic subversion against spectacular capitalism. New York: Minor Compositions, 2014. Disponível em: https://goo.gl/HxoxWx. Acesso em: 19 mar. 2019.

BARBROOK; Richard; CAMERON, Andy. A Ideologia Californiana. *In:* FERREIRA, Gisele. M. dos S.; ROSADO, Luiz. A. da S.; CARVALHO, Jaciara. de S. (Orgs.). **Educação e Tecnologia:** abordagens críticas. Rio de Janeiro: SESES, 2017. Disponível em: https://goo.gl/NCYQzs. Acesso em: 28 fev. 2019.

BARNA, Luiz Augusto Dinamarca. **O signo da jogada.** Uma análise dos processos de comunicação nos games sob a perspectiva da semiótica. Dissertação (Mestrado em Comunicação) – Faculdade Cásper Líbero. São Paulo, 2015. Disponível em: https://goo.gl/zYw1SY. Acesso em: 1 mar. 2019.

BATESON, Gregory. **Steps to an ecology of mind.** New York: Ballantine Books, 1972.

BENJAMIN, Walter. A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica. *In:* BENJAMIN, Walter. **Magia e técnica, arte e política.** Ensaios sobre literatura e história da cultura. Obras escolhidas, volume 1. São Paulo: Editora Brasiliense, 1987a, p. 165-196.

BENJAMIN, Walter. O narrador. Considerações sobre a obra de Nikolai Leskov. *In:* BENJAMIN, Walter. **Magia e técnica, arte e política.** Ensaios sobre literatura e história da cultura. Obras escolhidas, volume 1. São Paulo: Editora Brasiliense, 1987b, p. 197-221.

BENJAMIN, Walter. Experiência e pobreza. *In:* BENJAMIN, Walter. **Magia e técnica, arte e política.** Ensaios sobre literatura e história da cultura. Obras escolhidas, volume 1. São Paulo: Editora Brasiliense, 1987c, p. 114-119.

BENJAMIN, Walter. Sobre o conceito de história. *In:* BENJAMIN, Walter. **Magia e técnica, arte e política.** Ensaios sobre literatura e história da cultura. Obras escolhidas, volume 1. São Paulo: Editora Brasiliense, 1987d, p. 222-232.

BENJAMIN, Walter. O autor como produtor: conferência pronunciada no Instituto para o Estudo do Fascismo, em 27 de abril de 1934. *In:* BENJAMIN, Walter. **Magia e técnica, arte e política.** Ensaios sobre literatura e história da cultura. Obras escolhidas, volume 1. São Paulo: Editora Brasiliense, 1987e, p. 120-136.

BENJAMIN, Walter. O Flâneur. *In:* BENJAMIN, Walter. **Charles Baudelaire:** um lírico no auge do capitalismo. Obras escolhidas, volume 3. São Paulo: Editora Brasiliense, 1989, p. 185-236.

BENJAMIN, Walter. Brinquedos e jogos: observações marginais sobre uma obra monumental. *In:* BENJAMIN, Walter. **Reflexões sobre a criança, o brinquedo e a educação.** São Paulo: Duas Cidades; Editora 34, 2009a, p. 95-102.

BENJAMIN, Walter. História cultural do brinquedo. *In:* BENJAMIN, Walter. **Reflexões sobre a criança, o brinquedo e a educação**. São Paulo: Duas Cidades; Editora 34, 2009b, p. 89-94.

BENJAMIN, Walter. Velhos brinquedos: Sobre a exposição de brinquedos no Märkische Museum. *In:* BENJAMIN, Walter. **Reflexões sobre a criança, o brinquedo e a educação**. São Paulo: Duas Cidades; Editora 34, 2009c, p. 81-87.

BENJAMIN, Walter. Prostituição, jogo. *In:* BENJAMIN, Walter. **Passagens**. Belo Horizonte: Editora UFMG; São Paulo: Imprensa Oficial do Estado de São Paulo, 2009d, p. 531-555.

BENJAMIN, Walter. O lenço. *In:* BENJAMIN, Walter. **A arte de contar histórias**. São Paulo: Hedra, 2018, p. 61-68.

BEY, Hakim. The Temporary Autonomous Zone. *In:* BEY, Hakim. **T.A.Z.:** The Temporary Autonomous Zone, Ontological Anarchy, Poetic Terrorism. 1985a, p. 90-125. Disponível em: https://bit.ly/1QHXjOs. Acesso em: 5 set. 2019.

BEY, Hakim. Chaos: The Broadsheets of Ontological Anarchism. *In:* BEY, Hakim. **T.A.Z.:** The Temporary Autonomous Zone, Ontological Anarchy, Poetic Terrorism. 1985b, p. 6-32. Disponível em: https://bit.ly/1QHXjOs. Acesso em: 5 set. 2019.

BEY, Hakim. Immediatism. *In:* BEY, Hakim. **Immediatism:** Essays by Hakim Bey. San Francisco: AK Press, 1994a, p. 7-12. Disponível em: https://bit.ly/2k0QAZ7. Acesso em: 20 fev. 2019.

BEY, Hakim. Imagination. *In:* BEY, Hakim. **Immediatism:** Essays by Hakim Bey. San Francisco: AK Press, 1994b, p. 31-36. Disponível em: https://bit.ly/2k0QAZ7. Acesso em: 20 fev. 2019.

BOAL, Augusto. **Teatro do oprimido e outras poéticas política**s. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1991.

BORGES, Julio. **Amor, vou matar o presidente, volto já**. 2017. Larpscript. Disponível em: https://bit.ly/2ZcmpgV. Acesso em: 25 jul. 2019.

BOWMAN, Sarah Lynne. **The Functions of Role-Playing Games:** How Participantes Create Community, Solve Problems and Explore Identity. Jefferson: McFarland & Company, 2010.

BOWMAN, Sarah Lynne. Active Imagination, individuation, and role-playing narratives. **Tríade**. Sorocaba, v. 5, n. 9, jun. 2017, p. 158-173. Disponível em: https://goo.gl/ZJsSbr. Acesso em: 11 mar. 2019.

BRUNO, Giordano. Os vínculos. São Paulo: Hedra, 2012.

BUBER, Martin. **Eu e Tu**. São Paulo: Centauro, 2001.

BUBER, Martin. **Between Man and Man**. London: Routledge, 2004.

BURKEMAN, Oliver. SXSW 2011: The internet is over. **The Guardian**, 15 mar. 2011. Disponível em: https://goo.gl/WPmKeE. Acesso em: 1 mar. 2019.

CAILLOIS, Roger. **O homem e o sagrado**. Lisboa: Edições 70, 1988.

CAILLOIS, Roger. **Os jogos e os homens:** a máscara e a vertigem. Petrópolis: Editora Vozes, 2017.

CAMBRIDGE Analytica Files, The. **The Guardian**, 2018. Disponível em: https://bit.ly/2FUXZz7. Acesso em: 7 set. 2019.

CAPRA, Fritjof. **The Tao of Physics:** an exploration of the parallels between modern physics and Eastern mysticism. Boulder: Shambhala, 1975.

CAPRA, Fritjof. **A teia da vida:** uma nova compreensão científica dos sistemas vivos. São Paulo: Cultrix, 2006.

CASTORIADIS, Cornelius. **A instituição imaginária da sociedade**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2000.

COELHO, Aparecido Antonio dos Santos. **Hiperlocal, dados e aplicativos:** inovações no fazer jornalismo e comunicação. Dissertação (Mestrado em Comunicação Social) – Universidade Metodista de São Paulo. São Bernardo do Campo, 2016. Disponível em: https://goo.gl/GzwnNb. Acesso em: 1 mar. 2019.

CONFRARIA das Ideias. **O Magnífico nos céus do amanhã**. 2009. Larpscript.

CONFRARIA das Ideias. **Cegos, Surdos e Mudos**. 2017. Larpscript.

CONFRARIA das Ideias. A conspiração de Hades. 2018. Larpscript.

CONFRARIA das Ideias. **Expresso Dragão Neon**. 2019a. Larpscript.

CONFRARIA das Ideias. **A Última Noite**. 2019b. Larpscript.

CONFRARIA das Ideias. **Tribuna de Orates**. 2019c. Larpscript.

CONFRARIA das Ideias. **O Enigma do Imperador Todaparte e a cidade que sumiu**. 2019d. Larpscript.

CONTRERA, Malena Segura. **Mídia e pânico:** saturação da informação, violência e crise cultural na mídia. São Paulo: Annablume/FAPESP, 2002. Disponível em: https://goo.gl/NhNZ6Z. Acesso em: 28 fev. 2019.

CONTRERA, Malena Segura. O titanismo na comunicação e na cultura: os maiores e os melhores do mundo. *In:* Encontro Anual da Associação Nacional dos Programas de Pós-Graduação em Comunicação – Compós, 12, 2003, Recife. **Anais...** Recife: Compós, 2003. Disponível em: https://goo.gl/gh2SWq. Acesso em: 8 mar. 2019.

CONTRERA, Malena Segura. Emoção e Imaginação: diferentes vínculos, diferentes imaginários. **Ghrebh-**. São Paulo, n. 18, out. 2012, p. 188-201. Disponível em: https://goo.gl/ojFij2. Acesso em: 9 mar. 2019.

CONTRERA, Malena Segura. **Mediosfera:** meios, imaginário e desencantamento do mundo. Porto Alegre: Imaginalis, 2017. Disponível em: https://goo.gl/fSuoNm. Acesso em: 8 mar. 2019.

CONTRERA, Malena Segura. Os fogaréus da alma: a sabedoria do coração. In: WULF, Christoph; BAITELLO JUNIOR, Norval (Orgs.). **Sapientia:** uma arqueologia de saberes esquecidos. São Paulo: Edições SESC, 2018, p. 257-267.

CONTRERA, Malena Segura; BAITELLO JUNIOR, Norval. Na selva das imagens: Algumas contribuições para uma teoria da imagem na esfera das ciências da

comunicação. **Significação:** Revista De Cultura Audiovisual. São Paulo, v. 33, n. 25, 2006, p. 113-126. Disponível em: https://goo.gl/RK5XsD. Acesso em: 27 fev. 2019.

CONTRERA, Malena Segura; MIKLOS, Jorge. Imaginário religioso na mídia eletrônica. *In:* ARAUJO, Denize. C.; CONTRERA, Malena. S. (Orgs.). **Teorias da imagem e do imaginário**. Belém: Compós, 2014, p. 221-234. Disponível em: https://goo.gl/ipQhUS. Acesso em: 12 fev. 2019.

CONTRERA, Malena Segura; TORRES, Leonardo. Imaginário e contágio psíquico. **InTexto**, Porto Alegre, n. 40, set. 2017, p. 11-22. Disponível em: https://bit.ly/35JyrEM. Acesso em: 29 abr. 2020.

CYRULNIK, Boris. **Os alimentos do afeto**. São Paulo: Ática, 1995.

CYRULNIK, Boris. **Do sexto sentido:** o homem e o encantamento do mundo. Lisboa: Instituto Piaget, 1999.

DEBORD, Guy. **A sociedade do espetáculo**. São Paulo: Projeto Periferia, 2003a. Disponível em: https://goo.gl/C7xeNT. Acesso em: 27 fev. 2019.

DEBORD, Guy. Teoria da Deriva. *In:* JACQUES, Paola B.. (Org.). **Apologia da deriva:** escritos situacionistas sobre a cidade. Rio de Janeiro: Casa da Palavra, 2003b, p. 87-91.

DEBORD, Guy. **Panegyric**. London; New York, Verso, 2004.

DEMURU, Paolo. Arenas, *naming rights* e apelidos: estratégias discursivas e modelos de cidade na comunicação do Allianz Parque e da Arena Corinthians. **InTexto**, Porto Alegre, n. 37, dez. 2016, p. 292-312. Disponível em: https://goo.gl/rrYJX7. Acesso em: 7 fev. 2019.

DENANI, Gustavo Henrique Soares. **Lampejos da percepção:** jogos digitais em tempos de biopolítica. Dissertação (Mestrado em Meios e Processos Audiovisuais) – Universidade de São Paulo. São Paulo, 2016. Disponível em: https://goo.gl/phKLBU. Acesso em: 1 mar. 2019.

ELLINGSON, Laura L.; ELLIS, Carolyn. Autoethnography as Constructionist Project. *In:* HOLSTEIN, James A.; GUBRIUM, Jaber F. (Ed.). **Handbook of**

constructionist research. New York; London: The Gilford Press, 2008, p. 445-465. Disponível em: https://goo.gl/Xphv69. Acesso em: 30 nov. 2018.

ELLIS, Carolyn; ADAMS, Tony E; BOCHNER, Arthur P.. Autoethnography: an overview. **Forum: Qualitative Social Research**, v. 12, n. 1, 2011. Disponível em: https://goo.gl/Z71etj. Acesso em: 30 nov. 2018.

ESSENDROP, Nina R.; HANSEN, Simon S.. **White Death**. 2012. Larpscript. Disponível em: https://bit.ly/32Jx9pc. Acesso em: 25 jul. 2019.

FALCÃO, Luiz. **A Clínica – Projeto Memento**. 2011. Larpscript.

FALCÃO, Luiz. **Live!** Live Action Roleplaying: um guia prático para larp. São Paulo: nplarp, 2013. Disponível em: https://goo.gl/Be1aM6. Acesso em: 13 out. 2013.

FALCÃO, Luiz. New Tastes in Brazilian Larp: From Dark Coke to Caipirinha with Nordic Ice. *In:* BACK, Jon (Ed.). **The Cutting Edge of Nordic Larp**. Denmark: Knutpunkt, 2014, p. 113-123. Disponível em: https://bit.ly/319FOQe. Acesso em: 2 ago. 2019

FATLAND, Eirik; WINGÅRD, Lars. The Dogma 99 Manifesto. *In:* SAITTA, Eleanor; HOLM-ANDERSEN, Marie; BACK, Jon (Eds.). **The Foundation Stone of Nordic Larp**. Halmstad: Knutpunkt, 2014, p. 287-294. Disponível em: https://goo.gl/ULPdyi. Acesso em: 11 mar. 2019.

FAVA, Fabrício Mário Maia. **Fluke:** repensando a gamificação para a aprendizagem criativa. Tese (Doutorado em Comunicação e Semiótica) – Pontifícia Universidade Católica. São Paulo, 2016. Disponível em: https://bit.ly/2M7vgg1. Acesso em: 1 mar. 2019.

FEYERABEND, Paul. **Contra o método.** São Paulo: UNESP, 2007.

FINE, Gary Alan. **Shared fantasy:** Role-Playing Games as Social Worlds. Chicago: The University of Chicago Press, 2002.

GIOVANNUCCI, Andrea; GIOVANNUCCI, Alessandro. First They Came. *In:* BIFFI, Oscar (Org.). **Crescendo Giocoso:** a live action role-playlist. Bérgamo: Nessun Dove, 2017, p. 41-55. Larpscript.

GONÇALVES, Débora Ribeiro. **Gamificação para engajar no m-learning:** motivação e participação na educação a distância. Dissertação (Mestrado em Mídia e Cotidiano) – Universidade Federal Fluminense. Niterói, 2018. Disponível em: https://goo.gl/qBsBcb. Acesso em: 1 mar. 2019.

GRUPOS de Pesquisa. Programa de Pós-Graduação em Comunicação, **Unip**, 2019. Disponível em: https://goo.gl/Yfh8Xy. Acesso em: 5 fev. 2019.

GUEDES, Guilherme. Faixa título: ditando as próprias regras, o funk é punk em seu melhor momento. **Tenho mais discos que amigos**, 15 dez. 2017. Disponível em: https://bit.ly/2We6tdI. Acesso em: 29 abr. 2020.

HAGGREN, Kristoffer *et al.*. **Deltagarkultur**. Gotebörg: Interacting Arts, 2009. Disponível em: https://goo.gl/oEtVsx. Acesso em: 13 mar. 2019.

HAMMERÅS; Kristin; MALVIK, Solveig. **13 à mesa.** 2000. Larpscript. Disponível em: https://bit.ly/2SUFn9p. Acesso em: 31 jul. 2019.

HARVIAINEN, J. T *et al.*. Live-action role-playing games. *In:* ZAGAL, J. P.; DETERING, Sebastian (Eds.). **Role-playing game studies:** transmedia foundations. New York: Routledge, 2018, p. 87-106.

HEIDEMANN, Vanessa. **Processos de vinculação e redes sociais:** um estudo sobre três comunidades de astrologia no Facebook. Dissertação (Mestrado em Comunicação e Cultura) – Universidade de Sorocaba. Sorocaba, 2019. Disponível em: https://bit.ly/2lTkEGA. Acesso em: 13 set. 2019.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens:** o jogo como elemento da cultura. São Paulo: Perspectiva, 2017.

HUYNH, Duy; ZUO, Long; IIDA, Hiroyuki. Analyzing Gamification of "Duolingo" with Focus on Its Course Structure. *In:* BOTTINO, Rosa; JEURING, Johan; VELTKAMP, Remco. (Eds.). **Games and Learning Alliance**. Cham: Springer, 2016, p. 268-277. Disponível em: https://bit.ly/2O4Bik0. Acesso em: 4 set. 2019.

INTERNACIONAL Situacionista. Definições. *In:* JACQUES, Paola B.. (Org.). **Apologia** da deriva: escritos situacionistas sobre a cidade. Rio de Janeiro: Casa da Palavra, 2003a, p. 65-66.

INTERNACIONAL Situacionista. Manifesto. *In:* JACQUES, Paola B.. (Org.). **Apologia da deriva:** escritos situacionistas sobre a cidade. Rio de Janeiro: Casa da Palavra, 2003b, p. 126-128.

INTERNACIONAL Situacionista. Teoria dos momentos e construção das situações. *In:* JACQUES, Paola B.. (Org.). **Apologia da deriva:** escritos situacionistas sobre a cidade. Rio de Janeiro: Casa da Palavra, 2003c, p. 121-122.

INTERNACIONAL Situacionista. Questões preliminares à construção de uma situação. *In:* JACQUES, Paola B.. (Org.). **Apologia da deriva:** escritos situacionistas sobre a cidade. Rio de Janeiro: Casa da Palavra, 2003d, p. 62-64.

INTERNACIONAL Situacionista. Contribuição para uma definição situacionista de jogo. *In:* JACQUES, Paola B.. (Org.). **Apologia da deriva:** escritos situacionistas sobre a cidade. Rio de Janeiro: Casa da Palavra, 2003e, p. 60-61.

IUAMA, Tadeu Rodrigues. **O verso da máscara:** processos comunicacionais nos larps e RPGs de mesa. Votorantim: Provocare, 2018a. Disponível em: https://goo.gl/C5YfwE. Acesso em: 13 abr. 2018.

IUAMA, Tadeu Rodrigues. Laço, ritual, máscara & mimese: um olhar para o brincar sob a ótica da compreensão. **Fólios**, Medellin, n. 39, 2018b, p. 157-167. Disponível em: https://bit.ly/2XV4UlH. Acesso em: 25 nov. 2019.

IUAMA, Tadeu Rodrigues; MIKLOS, Jorge. Larp sem fronteiras: um estudo sobre como os territórios ocupados palestinos refletem nas práticas lúdicas em diferentes países. **Fronteiras – estudos midiáticos**, São Leopoldo, v. 21, n. 1, jan. 2019a, p. 52-59. Disponível em: https://bit.ly/2GGB8JT. Acesso em: 1 ago. 2019.

IUAMA, Tadeu Rodrigues; MIKLOS, Jorge. Da economia dos sinais para a ecologia da comunicação: o imaginário como possível catalisador para uma mudança de perspectiva. **Revista Internacional de Folkcomunicação**, Ponta Grossa, v. 17, n. 39, jul. 2019b, p. 36-53. Disponível em: https://bit.ly/37yXEzr. Acesso em: 2 jan. 2020.

IUAMA, Tadeu Rodrigues. Liminaridade lúdica: um olhar para o larp a partir da ludoterapia. **Revista Souza EAD**, Ipatinga, n. 26, 2020a, p. 79-91. Disponível em: https://bit.ly/3iQjx39. Acesso em: 20 set. 2020.

IUAMA, Tadeu Rodrigues. **Edularps:** uma possível aplicação ludopedagógica dos sete saberes morinianos. Trabalho de Conclusão de Curso (Especialização em Ludopedagogia) – Centro Universitário Leonardo da Vinci. Indaial, 2020b.

KAIN, Erik. 'Red Dead Redemption' was the Best-Selling Game of 2018, but there's a catch. **Forbes**, 23 jan. 2019. Disponível em: https://goo.gl/vx4AEE. Acesso em: 6 mar. 2019.

KAMPER, Dietmar. **Re-Signação em São Paulo**. 1996. Disponível em: https://bit.ly/33MNeel. Acesso em: 21 ago. 2019.

KAMPER, Dietmar. **O trabalho como vida**. São Paulo: Annablume, 1998. Disponível em: https://goo.gl/m8TB9j. Acesso em: 5 fev. 2019.

KUHN, Thomas S.. **A estrutura das revoluções científicas**. São Paulo: Perspectiva, 1998.

KÜNSCH, Dimas Antônio. A academia, a comunicação e a compreensão. Saberes plurais em roda de conversa. **Tríade**, Sorocaba, v. 4, n. 8, dez. 2016, p. 6-22. Disponível em: https://goo.gl/TUz2nF. Acesso em: 6 mar. 2019.

KÜNSCH, Dimas Antônio; MENEZES, José Eugenio de Oliveira; PASSOS, Mateus Yuri. Conhecimento, Compreensão e Cultura: aspectos intersubjetivos e epistemológicos da Compreensão como Método. *In:* Encontro Anual da Associação Nacional dos Programas de Pós-Graduação em Comunicação – Compós, 26, 2017, São Paulo. **Anais...** São Paulo: Compós, 2017. Disponível em: https://goo.gl/YwuQsq. Acesso em: 6 mar. 2019.

LAMPO, Marjukka. **A Gamelike Performance:** Exploring the Gaming Process and the Ecology of Live Action Role-Playing Games. Dissertação (Mestrado em International Performance Research) – University of Tampere; University of Warwick. Tampere; Warwick, 2010. Disponível em: https://goo.gl/uCE4Dk. Acesso em: 20 mar. 2019.

LAMPO, Marjukka. Ecological Approach to the Performance of Larping. **International Journal of Role-Playing**, Helsinki, n. 5, 2016, p. 35-46. Disponível em: https://goo.gl/8QMUq4. Acesso em: 20 mar. 2019.

LESSIG, Lawrence. **Cultura livre:** como a mídia usa a tecnologia e a lei para barrar a criação cultural e controlar a criatividade, 2004. Disponível em: https://goo.gl/eJWu4x. Acesso em: 16 mar. 2019.

MARTINEZ, Monica. **Jornada do Herói:** a estrutura narrativa mítica na construção de histórias de vida em jornalismo. São Paulo: Annablume, 2008.

MÄYRÄ, Frans. **An introduction to game studies:** games in culture. London: SAGE Publications, 2008.

MCGONIGAL, Jane. **Jogando por um mundo melhor**. Palestra proferida no TED Talks, fev. 2010. Disponível em: https://goo.gl/mcMUxk. Acesso em: 1 mar. 2019.

MCGONIGAL, Jane. **A realidade em jogo**. Rio de Janeiro: BestSeller, 2012.

MCGRATH, Ben. War Games. **The New Yorker**, 5 mai. 2008. Disponível em: https://goo.gl/MfUPeZ. Acesso em: 19 mar. 2019.

MELO, Fabio. O funk é o novo punk. **Groundcast**, 24 mai. 2014. Disponível em: https://bit.ly/3bRBiMa. Acesso em: 29 abr. 2020.

MENEZES, José Eugenio de Oliveira. **Cultura do ouvir e ecologia da comunicação**. São Paulo: UNI, 2016. Disponível em: https://bit.ly/2lTWWKh. Acesso em: 13 set. 2019.

MIKLOS, Jorge. **Ciber-religião:** a construção de vínculos religiosos na cibercultura. Aparecida: Ideias & Letras, 2012.

MIKLOS, Jorge. **Ecologia da Comunicação:** Modos Contra-Hegemônicos de Pensar/Agir no Processo Comunicacional. São Paulo, Universidade Paulista, 2017. (Comunicação oral).

MIKLOS, Jorge; IUAMA, Tadeu Rodrigues. Aproximações entre o brincar e a religiosidade: uma reflexão a partir do larp. **Tríade**, Sorocaba, v. 6, n. 13, dez. 2018, p. 130-142. Disponível em: https://goo.gl/biRcYJ. Acesso em: 7 fev. 2019.

MIKLOS, Jorge; IUAMA, Tadeu Rodrigues. Comunicação cidadã e ecológica: experiência de resistência cultural contemporânea a partir da atuação do larp

no Centro Cultural da Juventude de São Paulo. **Líbero**, v. 22, n. 43, jan. 2019, p. 121-133. Disponível em: https://bit.ly/2YBc3Gg. Acesso em: 1 ago. 2019.

MIKLOS, Jorge; IUAMA, Tadeu Rodrigues. Priori Incantatem: uma discussão sobre a colonização do imaginário no larp blockbuster. **InTexto**, Porto Alegre, n. 49, mai. 2020, p. 290-304. Disponível em: https://bit.ly/2VN0cH7. Acesso em: 29 abr. 2020.

MIKLOS, Jorge; SOARES, Leonardo de Souza Torres. Sobre simulacros: a (im)potencialidade arquetípica do imaginário tecnológico-numinoso da tecnologia da comunicação. **Mediação**, Belo Horizonte, v. 18, n. 22, 2016, p. 11-28. Disponível em: https://goo.gl/nAmkqR. Acesso em: 5 fev. 2019.

MIKLOS, Jorge; ROCCO, Agnes de Sousa Arruda. Ecologia da comunicação: desafios para a concepção de uma comunicação social cidadã. **Paulus**, v. 2, n. 3, 2018, p. 93-110. Disponível em: https://bit.ly/2lLaZ4Z. Acesso em: 13 set. 2019.

MONTOLA, Markus. Role-Playing as Interactive Construction of Subjective Diegeses. *In:* GADE, Morten; THORUP, Line; SANDER, Mikkel (Ed.). **As Larp Grows Up:** Theory and Methods in Larp. Frederiksberg: Projektgruppen KP 03, 2003, p. 82-89. Disponível em: https://goo.gl/CcDw5g. Acesso em: 29 out. 2018.

MONTOLA, Markus. **On the edge of the magic circle:** understanding pervasive games and role-playing. Tese (Doutorado em Information Studies and Interactive Media) – Tampere University. Tampere, 2012. Disponível em: https://bit.ly/2yCGscG. Acesso em: 3 ago. 2019.

MORENO, Jacob Levy. **Psicodrama**. São Paulo: Cultrix, 2016.

MORIN, Edgar. **O enigma do homem**. Rio de Janeiro: Zahar, 1975.

MORIN, E.. **Os sete saberes para a educação do futuro**. Lisboa: Instituto Piaget, 2002.

MORIN, Edgar. **Ciência com consciência**. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2005.

MORIN, Edgar. **Introdução ao pensamento complexo**. Porto Alegre: Sulina, 2007.

MORIN, Edgar. **O método 4:** as ideias: habitat, vida, costumes, organização. Porto Alegre: Sulina, 2011.

MORIN, Edgar; KERN, Anne Brigitte. **Terra-Pátria**. Porto Alegre: Sulina, 1995.

MORTON, Brian. Larps and Their Cousins Through the Ages. *In:* DONNIS, Jesper; THORUP, Line; GADE, Morten (Eds.). **Lifelike**. Copenhagen: Projektgruppen KP 07, 2007, p. 245-259. Disponível em: https://bit.ly/2LSnzuY. Acesso em: 1 ago. 2019.

MOTION Picture Association of America.Theme Report, 2017. **Relatório**. Disponível em: https://goo.gl/nTyupB. Acesso em: 7 mar. 2019.

MOUSALIMAS, S. A.. The concept of participation in Lévy-Bruhl's 'primitive mentality'. **Journal of the Anthropological Society of Oxford**, v. 21, n. 1, 1990, p. 33-46. Disponível em: https://bit.ly/2kEVueV. Acesso em: 17 set. 2019.

MUSTAFA, Riad. My first larp experience. *In:* ANDERSON, A. M. et al (Eds.). **Birth of larp in the Arab world**. Copenhagen: Rollespilsakademiet, 2015, p. 23-24. Disponível em: https://goo.gl/ieHVfe. Acesso em: 11 mar. 2019.

MUSTAFA, Riad; SAMAD, Ureib; RABAH, Mohamad. **Então, você acha que consegue dançar?**. 2013. Larpscript. Disponível em: https://bit.ly/33CGW0O. Acesso em: 17 ago. 2019.

NAVARRO, João Rafael Ersina. **A gamificação nos processos sociais contemporâneos**. Dissertação (Mestrado em Comunicação) – Universidade Anhembi Morumbi. São Paulo, 2016. Disponível em: https://goo.gl/x5Z6Lm. Acesso em: 1 mar. 2019.

NEUMANN, John von; MORGENSTERN, Oskar. **Theory of games and economic behavior**. Princeton: Princeton University Press, 1953. Disponível em: https://goo.gl/Hq37U7. Acesso em: 1 mar. 2019.

NEWZOO. Global Games Market Report, 2017. **Relatório**. Disponível em: https://goo.gl/A6ph38. Acesso em: 7 mar. 2019.

PEQUENAS empresas & grandes negócios. Mercado de jogos de tabuleiro cresce com eventos, lojas e cursos, 3 set. 2018. Disponível em: https://goo.gl/R6141o. Acesso em: 7 mar. 2019.

PEREZ, Rodrigo Transferetti. **Hibridismos e inovações tecnológicas na música:** o álbum-aplicativo *Biophilia*, de Björk. Dissertação (Mestrado em Comunicação) – Universidade Municipal de São Caetano do Sul. São Caetano do Sul, 2017. Disponível em: https://goo.gl/4defqz. Acesso em: 1 mar. 2019.

PERUZZO, Cicilia Maria Krohling. Pressupostos epistemológicos e metodológicos da pesquisa participativa: da observação participante à pesquisa-ação. **Estudios sobre las Culturas Contemporáneas**, Colima, v. XXIII, n. III, primavera 2017, p. 161-190. Disponível em: https://goo.gl/t5jF4S. Acesso em: 29 nov. 2018.

PERUZZO, Cicilia Maria Krohling. Apontamentos para Epistemologia e Métodos na Pesquisa em Comunicação no Brasil. **Comunicação e Sociedade**, Minho, v. 33, 2018, p. 25-40. Disponível em: https://goo.gl/zh9gbA. Acesso em: 28 nov. 2018.

PICHIGUELLI, Isabella; SILVA, Míriam Cristina Carlos. Comunicação, poesia e religare. **Comunicologia**, Brasília, v. 10, n. 2, 2017, p. 3-18. Disponível em: https://bit.ly/2KP2saQ. Acesso em: 25 nov. 2019.

PONZETTO, Alexandre. **Nos jogos da mediosfera e conexão:** o processo de gameficação presente no *Playstation* 4. Dissertação (Mestrado em Comunicação) – Universidade Paulista. São Paulo, 2016. Disponível em: https://goo.gl/L5ryzN. Acesso em: 1 mar. 2019.

POSTALI, Thífani. O videogame não é mais brinquedo. *In:* SILVA, P. C. da; POSTALI, Thífani. **Cidade e Comunicação:** A miopia sobre o mundo, outros textos e olhares, v. 2. Jundiaí: Paco Editorial, 2016, p. 75-79.

PRADO, Luiz. **Café Amargo**. 2013. Larpscript. Disponível em: https://bit.ly/2a2Rr4Y. Acesso em: 17 ago. 2019.

PRADO, Luiz. **Álcool**. 2014. Larpscript. Disponível em: https://goo.gl/H8KsLd. Acesso em: 28 abr. 2017.

PRADO, Luiz. **Federais:** a chamada da pátria insultada. 2017a. Larpscript. Disponível em: https://bit.ly/2YGd6su. Acesso em: 1 ago. 2019.

PRADO, Luiz. **Ajuste os controles para o centro do sol**. 2017b. Larpscript.

PRADO, Luiz. **Deriva**. 2017c. Larpscript.

PRADO, Luiz. **Andarilho**. 2017d. Larpscript. Disponível em: https://bit.ly/2ZiYa3U. Acesso em: 21 ago. 2019.

PRADO, Luiz. **O que você vai ser quando crescer?**. 2018a. Larpscript. Disponível em: https://bit.ly/2KNq52K. Acesso em: 17 ago. 2019.

PRADO, Luiz. **Felizes juntos**. 2018b. Larpscript.

PRADO, Luiz. **Nostalgia**. 2018c. Larpscript.

PRADO, Luiz. **O ano da tristeza**. 2018d. Larpscript.

PRADO, Luiz. **Por que larp?**. São Paulo, 19 set. 2019a. Facebook: luiz.prado.1466. Disponível em: https://bit.ly/2lZkgXg. Acesso em: 20 set. 2019.

PRADO, Luiz. Conheça o larp, linguagem na qual o público é o criador da experiência artística. **Jornal da USP**, 3 dez. 2019b. Disponível em: https://bit.ly/2SB1an4. Acesso em: 11 fev. 2020.

PROSS, Harry. El proceso de comunicación. *In:* BETH, Hanno; PROSS, Harry. **Introducción a la ciencia de la comunicación**. Barcelona: Antrophos, 1987, p. 103-178.

REIGOTA, Caue. **Calendário**. 2013. Larpscript. Disponível em: https://bit.ly/2ZhAZ6U. Acesso em: 26 jul. 2019.

RODRIGUEZ, Diogo Antonio. Este cara cria games e RPGs malucos para ganhar eleições. **Vice**, 5 mar. 2018. Disponível em: https://goo.gl/x6rPkU. Acesso em: 19 mar. 2019.

ROMANO, Vicente. **El tiempo y el espacio en la comunicación:** la razón pervertida. Hondarribia: Hiru, 1998a.

ROMANO, Vicente. **La formación de la mentalidade sumisa**. Madrid: Endymion, 1998b.

ROMANO, Vicente. **Ecología de la comunicación.** Hondarribia: Hiru, 2004.

ROMANO, Vicente. **Sociogénesis de las Brujas:** El origen de la discriminación de la mujer. Madrid: Editorial Popular, 2007.

SALEN, Katie; ZIMMERMAN, Eric. **Regras do jogo:** fundamentos do design de jogos: principais conceitos: volume 1. São Paulo: Bucher, 2012.

SANTOS, Boaventura de Sousa. Para além do Pensamento Abissal: das linhas globais a uma ecologia de saberes. *In:* SANTOS, Boaventura de Sousa; MENESES, Maria Paula (Orgs.). **Epistemologias do Sul**. Coimbra: Edições Almedina, 2009, p. 23-72.

SÃO PAULO. **Lei n. 10.948**, de 5 de novembro de 2001. Dispõe sobre as penalidades a serem aplicadas à prática de discriminação em razão de orientação sexual e dá outras providências. Disponível em: https://bit.ly/1yH9XBI. Acesso em: 1 ago. 2019.

SARTURI, André. **Quando os dados (não) rolam:** jogo, teatralidade e performatividade na interação entre o ROLEPLAYING GAME e o *Process Drama.* Dissertação (Mestrado em Teatro) – Universidade do Estado de Santa Catarina. Florianópolis, 2012. Disponível em: https://bit.ly/2LTCbdO. Acesso em: 31 jul. 2019.

SARTURI, André; FALCÃO, Luiz. **Ilha das Bruxas**. 2017. Larpscript.

SCHIAVO, Sueli Ferreira. **Colonização do imaginário:** influência da mídia eletrônica sobre crianças de 0 a 6 anos hiperexpostas às imagens técnicas. Tese (Doutorado em Comunicação) – Universidade Paulista. São Paulo, 2018. Disponível em: https://bit.ly/2k567XT. Acesso em: 7 set. 2019.

SCHMIDT, Roberto Lasalvia. **Reflexões sobre gamificação do consumo no Brasil:** jogos como processo de criação de ações midiáticas e mercadológicas. Tese (Doutorado em Comunicação e Semiótica) – Pontifícia Universidade Católica de São Paulo. São Paulo, 2017. Disponível em: https://goo.gl/XVQJ5y. Acesso em: 1 mar. 2019.

SILVA, Míriam Cristina Carlos. **Comunicação e cultura antropofágicas:** mídia, corpo e paisagem na erótico-poética oswaldiana. Porto Alegre: Sulina; Sorocaba: EDUNISO, 2007.

SILVA, Míriam Cristina Carlos. **A Pele Palpável da Palavra:** A comunicação erótica em Oswald de Andrade. Sorocaba: Provocare, 2010.

SILVA, Míriam Cristina Carlos. *Crônica de um verão e Jogo de cena:* tecendo outros cotidianos. **Rumores.** São Paulo, v. 7, n. 14, 2013, p. 253-269. Disponível em: https://bit.ly/2YB7YpG. Acesso em: 1 ago. 2019.

SILVA, Maurício Ribeiro da; BAITELLO JUNIOR, Norval. Vínculos hipnógenos e vínculos culturais nos ambientes da cultura e da comunicação humana. *In:* Encontro Anual da Associação Nacional dos Programas de Pós-Graduação em Comunicação – Compós, 22, 2013, Salvador. **Anais...** Salvador: Compós, 2013. Disponível em: https://goo.gl/7rracU. Acesso em: 9 mar. 2019.

SILVA, Paulo Celso. Mídia, cotidiano e cidade. Construções e desconstruções da observação como método. **Mídia e cotidiano.** Niterói, v. 4, n. 4, 2014, p. 199-212. Disponível em: https://goo.gl/M82WfH. Acesso em: 13 mar. 2019.

SILVA, Paulo Celso. SANTOS, Roger dos; LEITE, Carlos Fernando. O futuro como tendência: o diálogo geocomunicacional contemporâneo. **Contemporânea**, v. 1, n. 21, 2013, p. 8-17. Disponível em: https://bit.ly/2LXTfiQ. Acesso em: 2 ago. 2019.

SILVA, Paulo Celso da; SILVA, Míriam Cristina Carlos. Em busca de um conceito de comunicação. **Alaic** – Revista Latinoamericana de Ciencias de la Comunicación, v. 9, n. 16, 2012, p. 26-35. Disponível em: https://bit.ly/2lL8Iqt. Acesso em: 13 set. 2019.

SOUSA, Mauro Araújo de. Brochard e Platão: sobre a teoria da participação (méthexis). **Academos**, v. 1, n. 1, 2005, p. 70-79. Disponível em: https://bit.ly/2lUqMys. Acesso em: 17 set. 2019.

SOUZA, Randolph Aparecido de. **A estética do mashup.** Dissertação (Mestrado em Tecnologias da Inteligência e Design Digital) – Pontifícia Universidade Católica de São Paulo. São Paulo, 2009. Disponível em: https://bit.ly/37C1ecQ. Acesso em: 25 nov. 2019.

SOUZA, Ronivaldo Moreira de; MIKLOS, Jorge. Por uma crítica da religião desencantada: midiatização do sagrado na sociedade de consumo. **Paulus.** São Paulo, v. 2, n. 4, 2018, p. 59-70. Disponível em: https://goo.gl/p5zAAP. Acesso em: 13 mar. 2019.

STEINBACH, Daniel. Refugees are welcome. Larp as a method for creating a culture of welcoming and acceptance. *In:* KANGAS, Kaisa; LOPONEN, Mika; SÄRKIJÄRVI, Jukka (Eds.). **Larp Politics:** systems, theory, and gender in action. Helsinki: Ropeconry, 2016, p. 52-58. Disponível em: https://bit.ly/331yEiV. Acesso em: 1 ago. 2019.

STENROS, Jaakko; MONTOLA, Markus (Eds.). **Nordic larp.** Stockholm: Fëa Livia, 2010. Disponível em: https://goo.gl/pEQuRr. Acesso em: 11 mar. 2019.

TORRES, João Pedro. **Um namorado para *Mwarusi*.** 2017. Larpscript.

U. S. DEPARTMENT of Commerce: International Trade Admninistration. 2017 Top Markets Report: Media and Entertainment Sector Snapshot, 2017. **Relatório**. Disponível em: https://goo.gl/1TcWrv. Acesso em: 11 mar. 2019.

UNITED States Holocaust Memorial Museum. **Martin Niemöller:** "Primeiro, eles vieram buscar os socialistas…", 2019. Disponível em: https://bit.ly/2TT9qid. Acesso em: 21 ago. 2019.

VANEIGEM, Raoul. **A arte de viver para as novas gerações.** São Paulo: Veneta, 2016.

VERY British Coup, A. Games for the Many, 2018. Disponível em: https://goo.gl/MtKti9. Acesso em: 19 mar. 2019.

VIRILIO, Paul. **Velocidade e política**. São Paulo: Estação Liberdade, 1996.

WEBER, Max. **A ética protestante e o "espírito" do capitalismo.** São Paulo: Companhia das Letras, 2004. Disponível em: https://goo.gl/ZqHqhf. Acesso em: 05 fev. 2019.

WINNICOTT, Donald Woods. **O brincar e a realidade.** São Paulo: Ubu Editora, 2019.

WULF, Christoph. **Homo pictor:** imaginação, ritual e aprendizado mimético no mundo globalizado. São Paulo: Hedra, 2013.

Dividida em uma pesquisa bibliográfica crítica acerca da *gamification* e numa autoetnografia da participação em larps, a pesquisa propõe um modelo lúdico e, portanto, comunicacional, pautado pela complexidade, pela contra-hegemonia e pela ecologia. Por ludocomunicação, conceito defendido em **A Arte do Encontro**, compreende-se um contraponto à gamification – pautada pela competitividade e pela virtualização – que visa a utilização de dinâmicas lúdicas para promover a formação e manutenção de relações comunitárias.

ISBN 978-65-00-29057-8